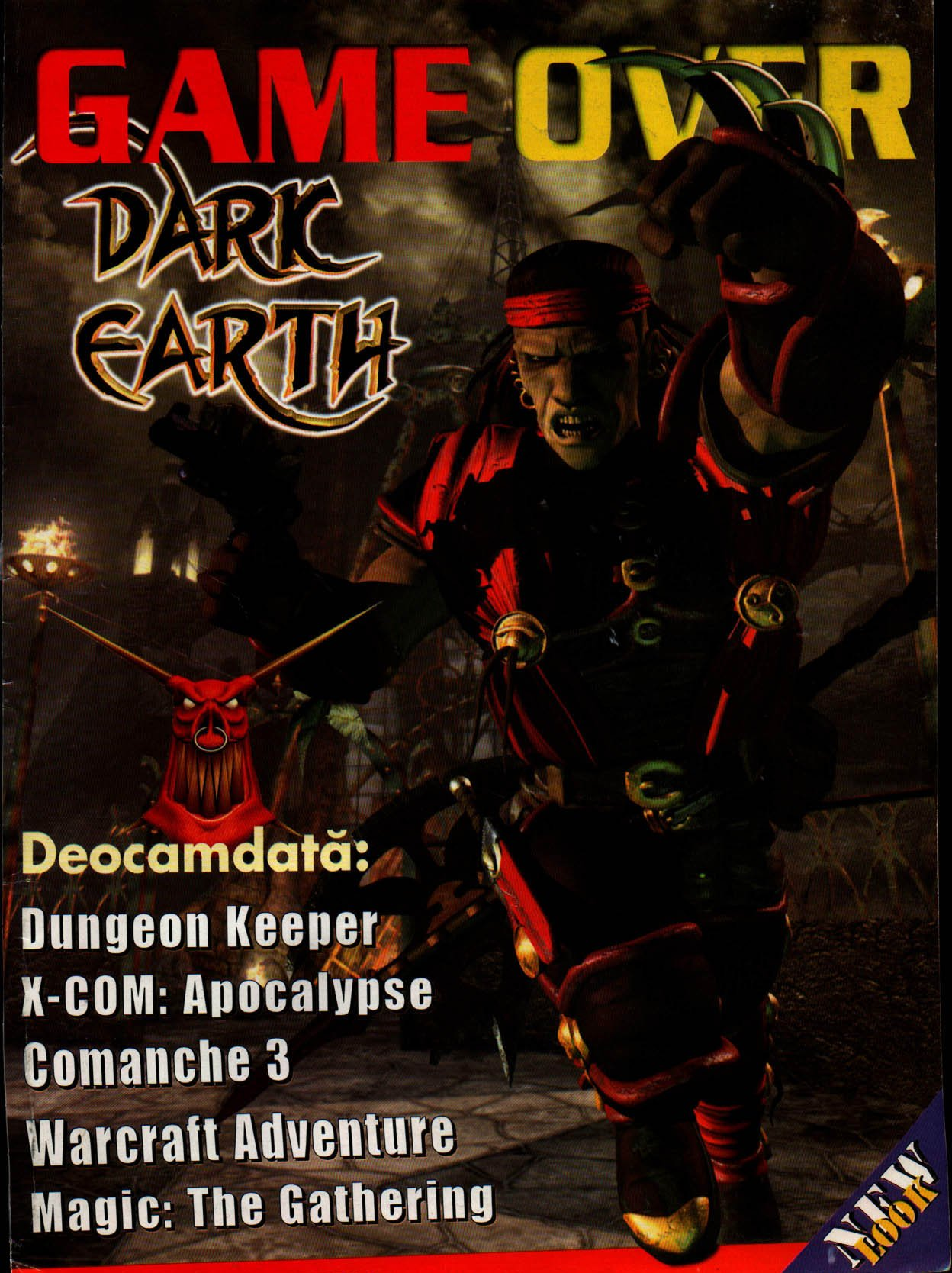
GAME OVER

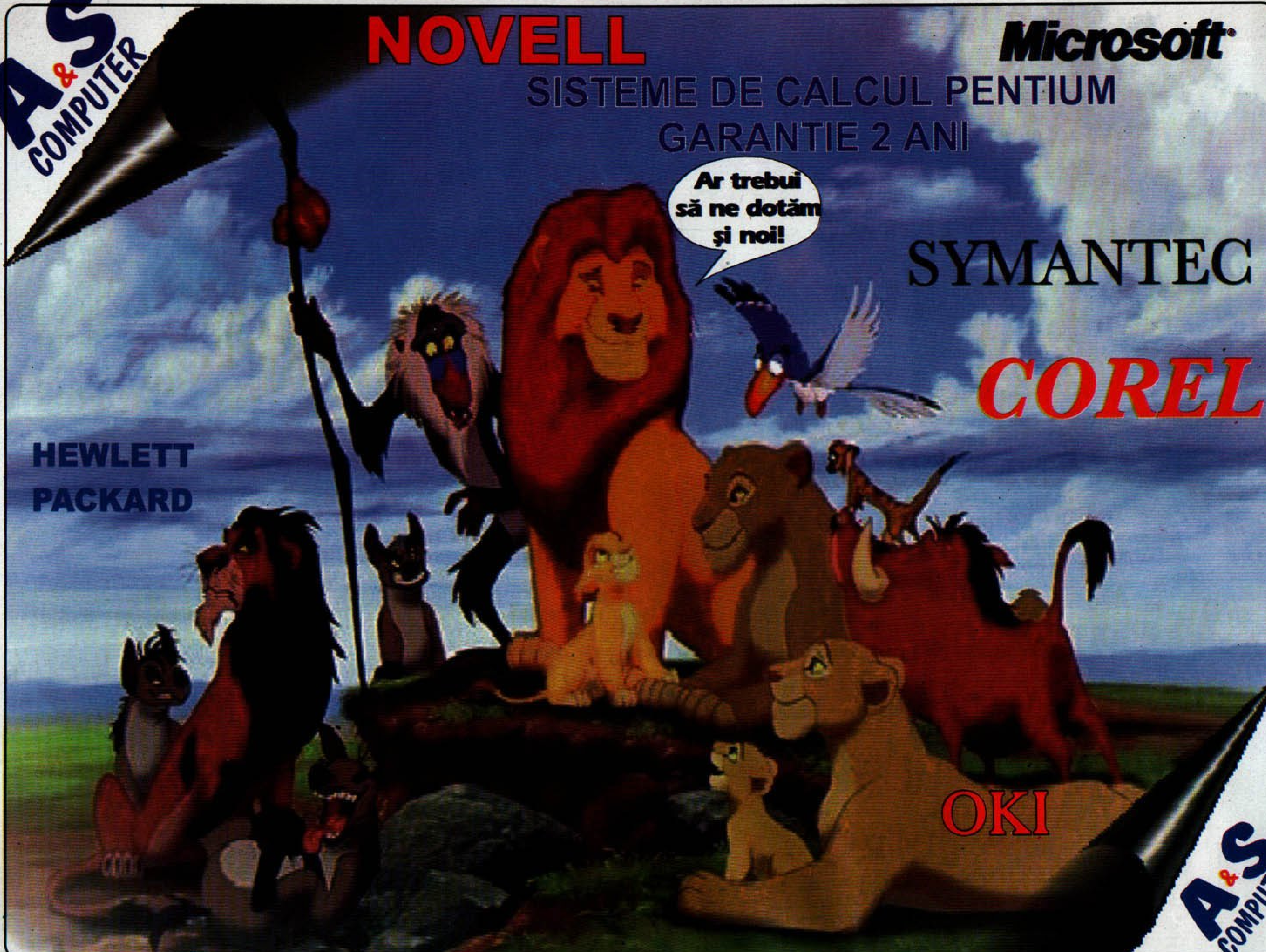


DARK EARTH

Deocamdată:

- Dungeon Keeper
- X-COM: Apocalypse
- Comanche 3
- Warcraft Adventure
- Magic: The Gathering


M.G.T. Trade srl Official distributor
tel: (01) - 312-03-11 fax: (01) - 615-07-01
Hitachi creates everything you are looking for in a monitor.
Masters of Monitor Technology
HITACHI


A&S COMPUTER
NOVELL
Microsoft
SISTEME DE CALCUL PENTIUM
GARANTIE 2 ANI
Ar trebui să ne dotăm şi noi!
SYMANTEC
COREL
HEWLETT PACKARD
OKI
A&S COMPUTER

„Dacă vă [illegible] spune cineva, că dimineața [illegible] ... ce-i aia dimineață...” - asta așa, că dacă-mi zice răspund: «Bună dimineața» acum, să [illegible] stăpâni de la o vorbă MARE!

Dar ce vă [illegible] pe voi, [illegible] 12 [illegible] și dacă aveți [illegible] și GameOver-ul la [illegible] am pus să ascult [illegible] CD [illegible] ... stai așa că asta sună bine.

EDITORIAL

Stimați cititori și ciudate cititoare,

Putem să spunem că a trecut ceva vreme de când această revistă era doar o [illegible] între noi, de când ne prindeam urechile în Photoshop” și alte [illegible], de când ne [illegible] de entuziasm sub unghii. Ehe, și câte n-au trecut de atunci. Au fost look-uri și new look-uri, jocuri de care acum puțină lume se mai deranjează și jocuri pe care acum le văd apărând după ce le-am așteptat o bună bucată de vreme. Și putem spune că am contribuit și noi un pic, măcar că ne-am [illegible] pentru fiecare joc. Vorba lui [illegible]: „Mi-e dor să mai scriu de Full Throttle”.

Multă lume a zbierat „...Semnați-vă”, „...Arătați-vă”. Ba a fost o scrisoare care ne cerea ca „pe fața a doua a poster-ului (unde ce, nu-l vedi?) să fie o poză mișcată cu câte unul din membrii redacției”. Da, desigur, ni s-au [illegible] ochii și [illegible]. Și n-am făcut-o până acum din motivul că parcă eram încă destul de [illegible]. Și dacă o facem acum nu e din cauza faptului că, vezi doamne, ne-am fi șters [illegible], dacă nu am dispărut (cum se temeau [illegible] din scrisori) și cum nici nu avem de gând (vorba vine, că la ora asta [illegible] câmpii), ne-am gândit că vreți să ne criticați individual, după chip și lucrare. Să ne spuneți pe fiecare, că până acum v-ați luat numai de mine. Și așa a trebuit să duc o muncă de lămurire cu ei că-și facă poze (Răzvan mi-a mâncat pelicula) și nu vă spun ce [illegible] când le-am văzut... Dar se pare că am dat [illegible] cu niște [illegible] că nu știu cum să le [illegible] altfel. Să nu credeți acum c-am schimbat look-ul doar de dragul nostru. Dar am mai mărit „oglinda” să fie loc mai mult, mai „spațiată”, articolele mai „mici” [illegible] la obiect” etc. Iar că veni vorba de articole, cele mai puțin mici trebuiau să fie cover story. S-a apărut Dungeon Keeper-ul și a apărut X-Com-ul și Comanche 3 și ce să pui pe copertă. Într-o dimineață, mă sună Paul, [illegible] „Bună dimineața”, [illegible] proaspăt [illegible] de când mi-a țârâit în creieri monstrul ăsta [illegible] scos din funcție, și-mi zice să mai scriu la Dark Earth că-l facem cover.

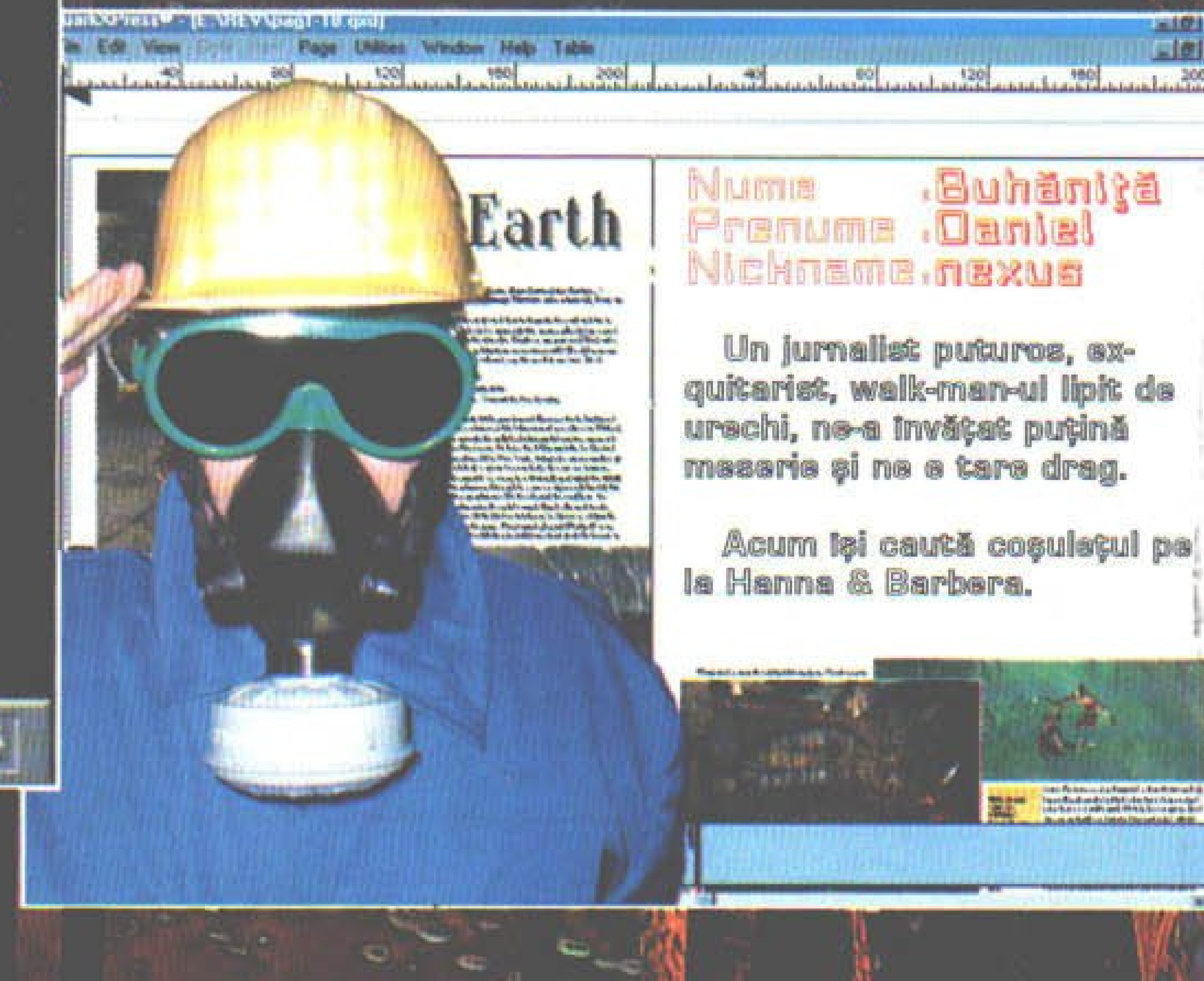
„Bună dimineața, zic. Bună idee, dar nu mulțumesc”. Și parcă i-aș fi spus că-și facă poză. Așa că articolele, cu cele mici și „la obiect” eram [illegible] avertizat. Nu că le-aș fi făcut [illegible], dar la partea cu „obiectul” [illegible] să mă înțelegeți, știți e dimineață și...

Ei, imaginați-vă ce surpriză pe capul meu, când am venit să mă trezesc și mă găsesc dormind cu mouse-ul sub cap. Scriam editorialul. Nesătul ca de obicei. Pe cine oare interesează? Toată lumea citește GameOver-ul de la coadă la cap. Mai ales după ce [illegible] la sfârșit supțpozele „HOT”. La început [illegible] lumea că-i editorialul și caseta redacțională. Ea tocmai de asta uite mă scot tricoul, și blugii, și... nu, cum să vă fac una ca asta. Niciunul dintre noi n-ar fi îndrăznit să se dezbrace dimineața... GAME OVER.

Un editorial început de Andrei Fântână și terminat de clona de rezervă [illegible]

SUMAR





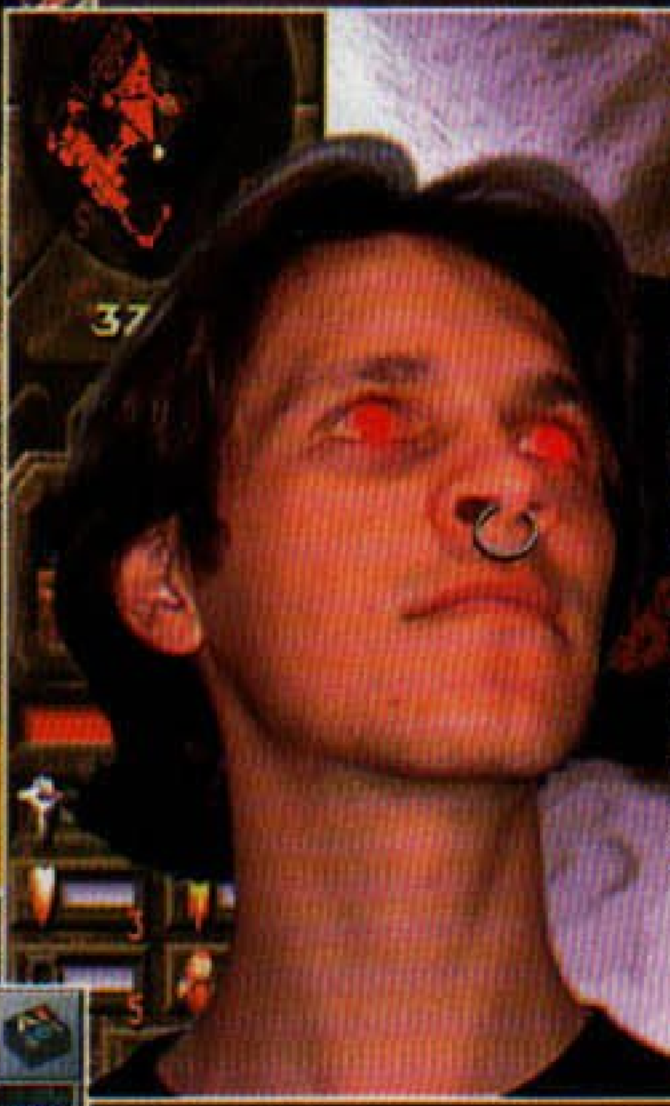
Lista FRUNTAŞILOR



Nume: Paul
Prenume: Friciu
Nickname: bugs

„Bugs" Asta-i chiar prea de tot. Dumnealui s-a contopit cu sediul redacţiei şi-mi mananca biscuitii. Nu-l pot suferi. L-aş bate non-stop, da nu pot. Se deploy-eaza cand doarme şi se face cat un port-avion de nu poti sa dormi nici in bucatarie; ce sa mai spun ca mai şi vine şi ţi se baga pe acelaşi fotoliu ca nu-i decat o patura, munceşte cel mai mult şi ce mă oftica cel mai tare, e ca pune punctul pe „ş" de fiecare data la orice-ar spune vreunul dintre noi. Mai ales mie-mi face faza asta. E prietenul meu, manca-l-ar ciorile.

Jocul: DOOM
Firma: id



Nume: Fântână
Prenume: Andrei
Nickname: bubble (ca să nu zicem *bula*)

Reprezentantul parţii artistice a redacţiei. Dupa ce a picat cu un succes nebun la o facultate de ceva tehnic, unde se cereau, printre altele, matematica şi fizică, a reuşit să-şi gaseasca vocatia ca actor. Aşadar anul 2 la ATF, unde duce o muncă grea in a convinge colegii şi profesorii ca poti impaca actoria cu calculatorul fara sa fii ticnit. Prea tare. Face pe PR-ul, fiind, fara urma de tagada, persoana din redactie care primeşte cele mai multe E-Mail-uri. In rest...

Jocul: Dungeon Keeper
Firma: Bullfrog



Nume: Jianu
Prenume: Răzvan
Nickname: roger

Student in anul V la UPB, este de departe cel mai maniac dintre membrii redactiei.

In afara de revista, se ocupa cu tot ce ţine de Internet, asta insemnând pagina de web Game Over, server-ul respectiv şi tot restul de Linux.

GAME OVER

Jocul: seria Wing Commander
Firma: Origin



Nume: Zamfir
Prenume: Stefan
Nickname: cz (Count Zero)

Praslea cel la facultatea de psiho-sociologie de examen datator. Având in familie poeti şi artişti (chiar naişti) a moştenit o bucată de pasiune şi simt artistic la dat cu creionul pe hârtie, simţ artistic total nefolositor atunci când e vorba de scris ceva in Game Over. Este cel care studiaza pe fata şi pe dos, pe windos şi pe dirdos un joc, inainte de a scoate ideii şi de a incropi o schita pentru articol. Articolul? Vine şi el, da stai sa mai vedem un pic, careva...

Jocul: seria X-COM
Firma: Microprose



Nume: Toma
Prenume: Iulian
Nickname: johnny

Primul membru al clubului Game Over care a fost primit cu drepturi depline, brate deschise şi priviri dubioase, in redactie. E considerat o achizitie buna. Ar trebui sa spunem o investitie bună da nu spunem şi numai noi ştim de ce. Este genul care la propunerea „Scrie doua vorbe despre..." a dat din cap in sens afirmativ, iar peste douazeci de minute a zis „Am scris". Şi chiar scrisese. Şi chiar tapan.

Are indeajuns de multa traire şi simtire artistica, incat sa dea o mana şi-un creier de ajutor la tehnoredactare. In plus, da-n toamna la Cibernetica.

Jocul: MDK
Firma: firmele trec, calculatoarele raman...



Nume: Ionescu
Prenume: George
Nickname: mazer

Student la ASE, pasionat de cand se ştie de tot ce ţine de domeniul strategiei, aplică în viaţa de zi cu zi managementul economic şi nu numai, reuşind să ocupe cu succes (deplin rolul de — strateg al redacţiei. Are deci în grijă strategiile, iar mai nou este stăpân peste Aergistal.

Jocul: Z
Firma: Bitmap Brothers

Warcraft Adventures

de la Blizzard

Zanzar, Grumph, Ciuckammy! Ei, cam aşa ziceam noi prin nr. 2 când comentam Warcraft-ul II. Ca de fiecare dată când vine vorba de WCII (a nu se confunda cu Wing Comander - nu-i momentul) suntem plini de exaltare, cu atât suntem mai pofticioşi şi mai plini de „ochi bulbucaţi de plăcere" când vine vorba de Orci. Yumm... Se servesc reci cu mouse-ul. Poftă bună!



Dino, a venit tăticul!

Ce să vă mai povestesc, acum, dăm de o belea mare: Warcraft Adventure: Lord of the Clans - este noua minune a celor de la Blizzard. Având suportul întregii poveşti din WC, WCII, WCII- Beyond the Dark Portal şi WC-ul lor de la etajul 3, s-au hotărât să facă un quest pe baza „legendei". Pe cuvânt, straşnică idee. Parcă abia aştept. Şi dacă n-or să se facă tot felul de combinaţii- dintr-un joc altul să-mi ziceţi mie... Human. Fac eu pe prezicătorul. Veţi vedea.

Despre ce este vorba în acest Warcraft? Acţiunea are loc după ce s-a distrus poarta din Beyond the Dark Portal, orcii sunt răsfiraţi prin Azeroth obsedaţi de Huameni.

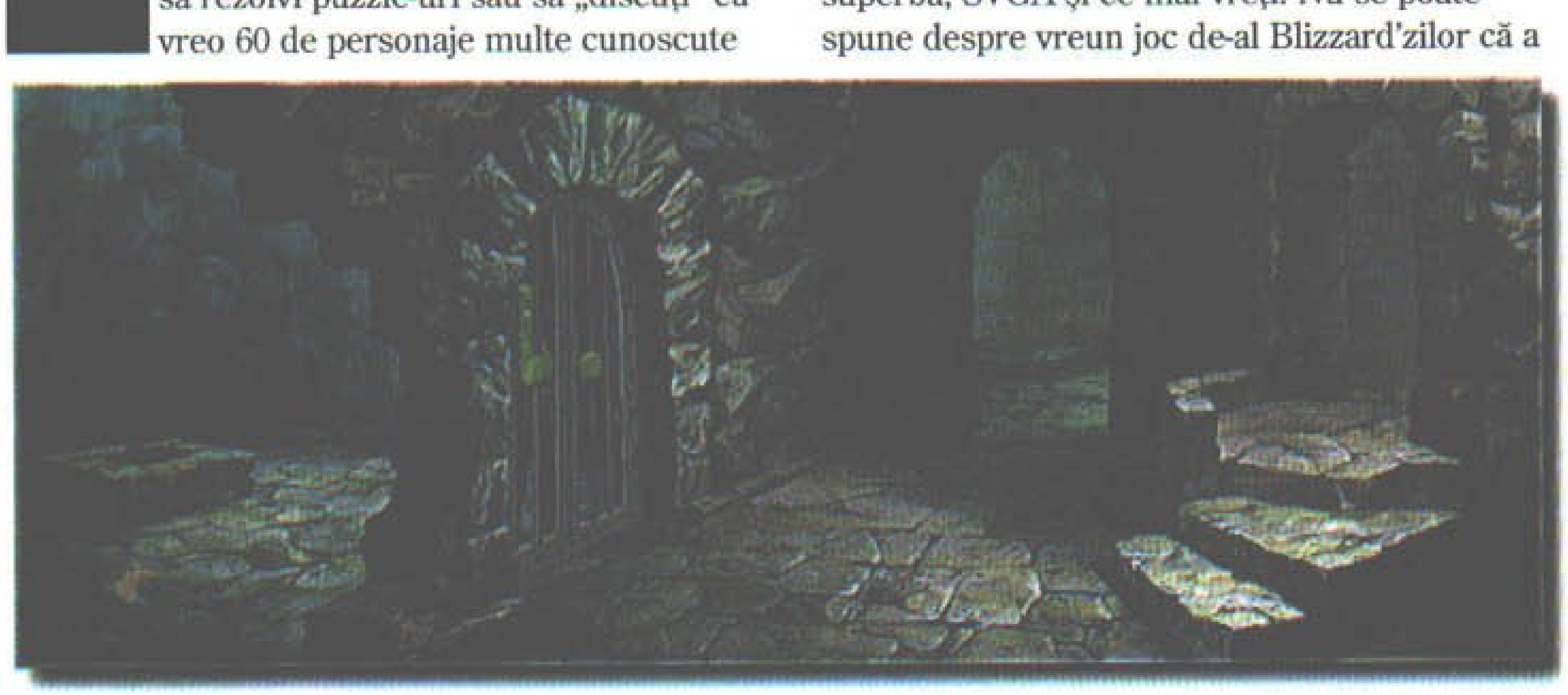
Tu eşti un erou care te-ai dovedit măreţ, chiar cel care a comandat trupele şi a distrus poarta. Peste puţin timp va apare filmul şi genericul de final. Scuze, asta era pe-atunci când jucai DarkPortal-ul. Acum eşti un Orc prăpădit, pe nume Thrall, care scapă de la stăpân cu gând de a regăsi şi reface hoardele de altă dată. Simplu nu? De ce să fii iar ăla rău şi puternic. Fii ăla rău şi sssslaaaab. Dotat cu o interfaţă bazată pe icoane la cursor, (ştiţi voi cum se schimbă în mers, văzut, plăcut, etc.) ai de trecut prin 60 de locuri în toate cele şapte părţi ale Azeroth-ului, să rezolvi puzzle-uri sau să „discuţi" cu vreo 60 de personaje multe cunoscute din Warcraft. Aceeşi muzică de warcraft, demenţială de altfel, va fi bruiată de cele mai valoroase voci. Blizzard a angajat purtătorii unor voci celebre: Clancy Brown - Highlander şi trupele lui Wader din Starwars sau Tony Jay- vocea Cocoşatului de la Notre Dame (Disney) asta pe lângă ceata lor de artişti care ne-au uimit de fiecare dată. Că tot vorbirăm de artiştii de la Blizzard vă mai spun că vreo 50 lucrează la cele 40000 de frame-uri de animaţie, pentru filmele din Warcraft Adventures. Grafica este cu adevărat superbă, SVGA şi ce mai vreţi. Nu se poate spune despre vreun joc de-al Blizzard'zilor că a avut grafică nasoală. Nici nu ştiu de ce vă mai spun. Ce mai tura vura, fac o adevărată minune aşa cum ne-au obişnuit. Nu rămâne decât să aşteptăm până când o apărea (Noembrie ac) . Şi fiţi siguri că o să apară şi pe-aici. Un asemenea joc nu-l iartă nici ruşii nici bulgarii nici chiar albanezii. Ba dacă intrăm în NATO o să se dea gratuit. Şi dacă n-ai calculator, la al doi-le val îţi dă şi de asta. Trebuie doar să faci o cerere. Ah, ce-mi place.



Nu vă supăraţi, la Ciclop aţi încercat? Sau un barter, ceva? Pentru piese.

Zanzar, Ciuckammy, Ciuckammyyyyyyyy...

-Bubble



P.S: Era să uit de vestea rea - E DE WIN95!



Activision: release...

ACTIVISION, o firmă al cărui nume, adus în prim plan de seria Mechwarrior, se încăpăţânează să rămână acolo şi asta nu pentru puţin timp. Şi asta nu numai pentru că Mechwarrior a devenit deja legendă ci pentru că, de ceva vreme încoace, compania a început să fie privită cu ochi din ce în ce mai interesaţi, atât de către jucători, cât şi de către producători. Şi ar însemna să nu spunem adevărul dacă n-am recunoaşte că au motive.


Heavy Gear, cel ce va trebui să suplinească tot ceea ce a însemnat Mechwarrior, atât ca joc, cât şi ca univers.

HEXEN 2

Suntem în mod special încântaţi de relaţia noastră în continuă dezvoltare cu id" a declarat Bob Dewer, manager principal la Activision, firma ce a obţinut drepturile de publicare pentru Hexen 2. Jocul este făcut de Raven Software - id fiind producător executiv - şi foloseşte versiunea extinsă a engineului de Quake, cea va fi folosită pentru Quake 2.

Hexen 2 va conţine 30 de niveluri, iar jucătorii vor opta pentru unul din cele patru personaje puse la dispoziţie: Paladin, Crusader, Necromancer sau Assassin, fiecare cu setul propriu de avantaje şi dezavantaje. Un personaj având 5 arme dintre care patru vor putea fi upgrade-ate folosind un Tome of Power, reiese un frumos total de 32 de arme în joc. Promiţător, nu?

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Versiunea pe PC a jocului (actualmente afalat în stadiul de hit pentru Playstation) ar trebui să apară în vara asta, pentru Win 95.

Povestea e destul de apetisantă. Kain, un sărman nobil, esteucis mişeleşte pe-ntuneric ziua-n amiaza mare de către o gaşcă de unii de-şi spuneau tâlhari, toată tărăşenia având loc în ţiunutul Nosgoth. Ajutat de un Necromancer, Kain reuşeşte să se întoarcă printre cei vii pentru a se răzbuna, singura problemă fiind că acum e un pic vampir. Ca să poată rezista în urmărirea asasinilor ex-omului Kain, proaspăt intratul în rândul vampirilor, trebuie să-şi potolească setea de sânge ucigând eventual oameni nevinovaţi. Ca să şi aibă oareşce şanse de succes, o bucată bună de timp trebuie petrecută explorând în stânga şi-n dreapta prin peşteri, sate şi ce s-o mai nimeri, în căutare de vrăji, poţiuni, elixiruri şi alte lucruri trebuincioase unei vieţi normale de băutor de sânge.



Jucătorul îl poate face pe Kain, la dorinţă, lup, liliac sau, hm, ceaţă (asta ca să poţi trece de uşi încuiate, de exemplu). Ca într-un spell casting RPG, accentul este pus pe partea cu vrăjile. Inspie Hate, Heart Of Darkness (nu jocul) sau Putresce sunt numai câteva. Nu vă zic ce efecte au. Ba, uite că vă zic măcar pentru ultima. Zice că Putresce îi face aşa ceva inamicului încât scheletul intern devine rapid extern sau, mai degrabă exterior, carnea respectivului săturându-se subit de tovărăşia oaselor. Ei, ei?

În rest, ni se promite o realizare tehnică aşa cum ne place, cu texturi, iluminare dinamică (fulgere dinamice ar zice unii) etc. Să vedem.

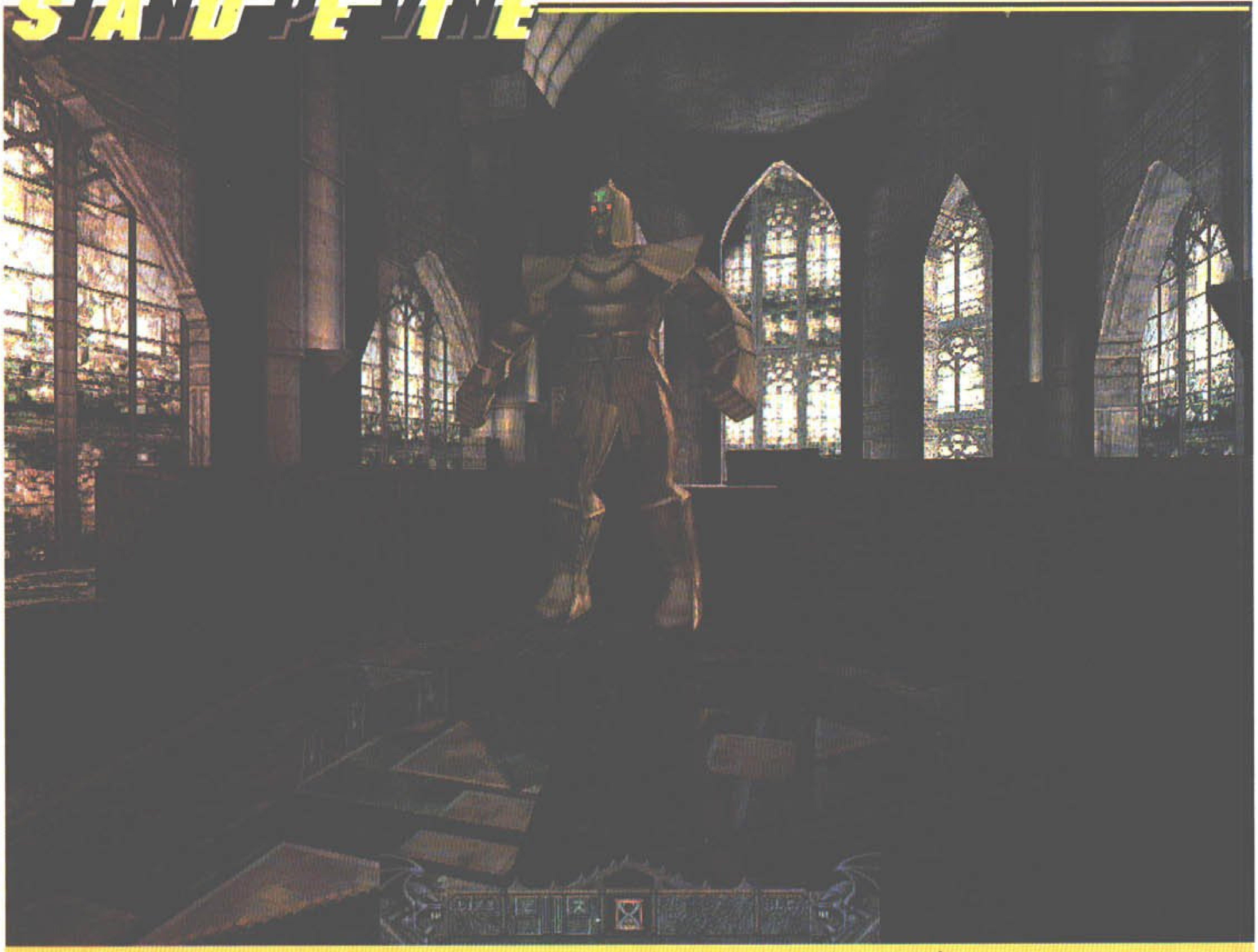
GRAND INQUISITOR

Al optulea titlu din seria Zork. Aventura se va învârti în jurul aşa numitului Great Underground Empire. Jucătorul se va da peste cap pentru a-l


Hm, ce băruţe acolo! Tenacity? Autonomy?


Da' ce faci dacă-ţi place aşa tare grafica, încât uiţi de joc?


Way-point-uri, o idee foarte la locul ei.



După mărimea meniului îți poți da seama că rezoluția la care a fost scoasă poza nu este una pentru calculatoare și plăci video obișnuite. În rest... numai vitraliile alea și ajung.

da jos pe Marele Inchizitor, un tip șmecher care, pentru a păstra controlul în zonă, a interzis practicarea magiei.

Va fi folosită tehnica Z-Vision, introdusă în Zork Nemesis și s-a promis o minune de interfață, având câteva elemente noi, plus (c-așa-s ăștia, plusează mereu) niște optimizări. Păi, nu-i normal? De-aia-i continuare.



DARK REIGN

E pe vine rău de tot și e păcat să stric un review de mai mare dragul. Strategie în timp real, SVGA, 34 de unități din care să alegi, 8 jucători în rețea. O chestie nouă: capabilitățile unităților pot fi modificate „on the fly" (pe loc adicătelea). Există way-point-uri pentru mișcarea unităților și, altă chestie tare, au fost introduși doi parametri: Autonomie și Tenacitate. Autonomia determină gradul în care o unitate are nevoie de intervenția umană pentru a se descurca. Tenacitatea este ceea ce determină dacă și când o unitate se retrage.

În plus, se promite un AI un pic deosebit. Inamicii devin mai greu de înfrânt atunci când scad la numărătoare, iar resursele se găsesc mai greu când inamicul e falit.

Un lucru cu adevărat promițător este acela că la joc lucrează și Ron Millar, designer principal la Blizzard, un tip ce are la activ numai lucruri bune (Warcraft 1, 2, Diablo, Starcraft).

HEAVY GEAR

Așa cum au anunțat, FASA, proprietarii drepturilor asupra Mechwarrior-ului, le-a luat înapoi.





Sus: un soi de catedrală, sau ce-o fi. Efectul de lumină aplicat rozetei de vitralii este de „acolo".
Jos: un shotgun binecunoscut.



Lipsită de universul atât de bine pus la punct şi neputând să renunţe la genul care i-a consacrat, Activision are de gând să o facă lată cu Heavy Gear.

Universul Heavy Gear (plin de roboţi dintr-ăia) îi are drept proprietari pe Target Games cu care Activision a încheiat un contract pe 10 ani. Primul produs din noua serie este plănuit pentru toamna 97. Cum era normal, echipa producătoare îi cuprinde pe principalii design-er-i şi programatori care au lucrat la seria MW.

Activision promite multe şi-şi face planuri mari în legătură cu noul univers de metal. „Jocurile noastre bazate pe Heavy Ger vor constitui următoarea generaţie de simulări cu roboţi. (...) Acest contract ne permite să dezvoltăm şi să rafinăm genul pentru o perioadă lungă de timp" spune Bob Dewer.

Mai rămâne de văzut replica pe care o va da FASA, pentru că Mechwarrior 3 a fost promis.

NETSTORM

Internet... viaţă ca pe Net.

Cum în ultimul timp Internetul a început să capete din ce în ce mai multă importanţă în lumea jocurilor, era normal ca Activision să-şi îndrepte ochii şi spre un joc special conceput pentru joaca „pe sârmă".

Netstorm este produs de Titanic Entertainment şi va fi o strategie în timp real, diferită de ce s-a făcut până acum în domeniu şi care, deşi jucabilă şi contra calculatorului, are ca ţintă declarată, gamer-ii de pe Internet.

Acum, sunt conştient, trist, resemnta, blazat şi încă altele asemenea, ştiind că la nopi accesul Internet este ori foarte scum (pentru imensa majoritate a jucătorilor) ori foarte prost, asta aducând jocul on-line la ingrata condiţie de continuu deziderat.

Totuşi, hai să vă spun în ce constă treaba. Zice că Netstorm are o grafică foarte bună, o mulţime de unităţi şi că în joc priveşti acţiunea de sus. Jucătorii capătă un teritoriu, pe care trbuie, pe de-o parte să-l apere de cei din jur, pe de altă parte să-l extindă cum or ştii mai bine.

Pe măsură ce teritoiul se extinde, proprietarul capătă noi unităţi şi găseşte artefacte, power-up-uri, toate dând acel farmec specific unei strategii real-time.

Diferenţa faţă de o strategie în timp real - să-i zicem clasică - constă în aceea că este necesară o gândire la nivel strategic şi nu tactic. Adică, e mai important cum îţi plasezi unităţile, decât modul în care le controlezi, micro-managementul fiind eliminat.

Pe măsură ce un jucător îşi extinde teritoriul, accede la un nivel superior de joc şi primeşte o distincţie ca recunoaştere a meritelor. În plus, la un anumit nivel se înfruntă jucători de acelaşi calibru, astfel încât să existe challenge pentru toată lumea.

La o luptă pot participa maximum 8 jucători şi pot fi o puzderie de confruntări simultan. Comunicarea cu ceilalţi (pentru stabilire de alianţe, schimb de bunuri, înjurături etc.) se face fie prin metoda clasică, textul, fie prin voce.

După cum am spus, Netstorm poate fi jucat şi contra computerului însă, aşa cum a declarat Bob Dewar : *Netstorm pune bazele unui întreg gen de jocuri sofisticate, ale căror cele mai mari calităţi nu pot fi puse în evidenţă decât într-un joc pe Internet.*

-Bugs



Netstorm, după ce că e interesant ca idee şi prezentare, mai are şi nesimţirea să arate bine.



Nu ştiu prea bine ce e , dar n-arată rău. De la Activision.



EIDOS Release...

Conquest Earth

Un proverb chinezo-germanic spune „Să nu calci elefantul pe bătături dacă n-ai gun-ul de ciaişpe la tine". Eh, ca să fiu cinstit, nu ştiu dacă există un astfel de proverb, dar eu unul l-aş crea pe loc. De ce? Păi ar fi foarte folositor pentru oamenii care au trimis o sondă spaţială - Galileo, poate-aţi auzit - spre Jupiter, ca apoi să se mire că jupiterienii, rasă mult avansată, odată treziţi dintr-un somn relativ plăcut, au fost brusc interesaţi de planeta albastră. Şi de ce n-ar fi fost interesaţi? Planetă plasată la distanţă numai bună de Soare, mare, munte, deltă. În plus, locuită de nişte amărâţi inferiori care nici măcar nu sunt în stare să savureze o doză de sulf şi se încăpăţânează să strice bunătate de aromă cu tot felul de purificatoare atmosferice. Şi-apoi, colac peste pupăză jupiteriană - dintr-aia cu 6 ochi, 4 lăbuţe şi 3 baterii - nu vor să se dea bătuţi cu una cu două. Uite-aşa s-a lungit conflictul dintre jupiterieni şi oameni de-a ajuns legendă, a fost cântat în versuri în eter şi-a căpătat şi-un nume, Conquest Earth. Să nu-ţi vină să plângi? Dacă nu eşti gazos, da.

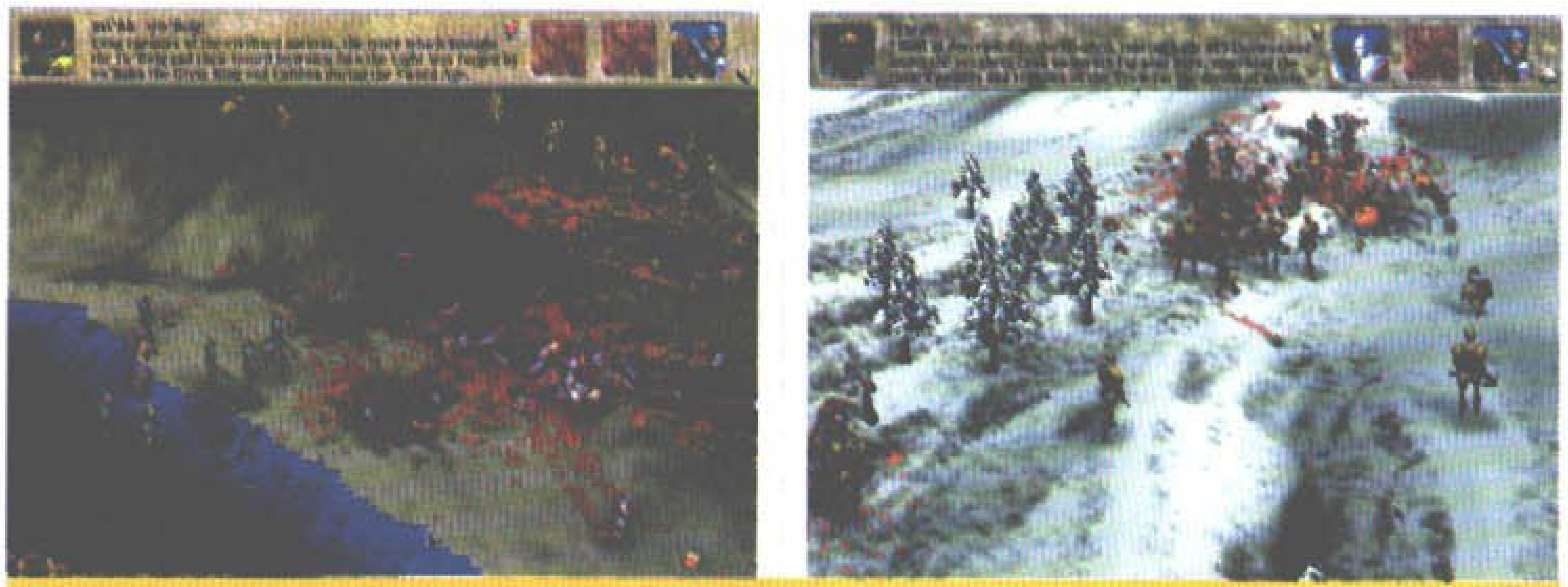
Jocul e o strategie în timp real, ca să zic aşa, din seria nouă sau noua generaţie. Faptul că poţi să joci fie ca jupiterian sau pământean (interfaţă diferită) este clasic. La fel faptul că vezi lupta de sus, comanzi unităţile în timp real, aloci resurse şi te baţi pe pământ, apă sau în aer.

Mai novator este, sau cel puţin sper să fie, AI-ul , anunţat ca fiind cel mai bun folosit până acum în vreun joc. Derivat din tehnologia reţelelor neuronale, *engine*-ul „logic" este primul de până acum care reacţionează efectiv la manevrele jucătorului, învaţă din strategiile acestuia, îi caută punctele slabe, organizează ambuscade sau atacuri diversioniste şi reuşeşte să te ţină în priză tot timpul. Asta se promite şi rămâne de văzut.

Tot de văzut rămâne şi realizarea tehnică, chiar dacă aici ne putem da într-o mai mare măsură seama ce şi cum. O idee măcar interesantă este posibilitatea de zoom. Dacă vrei să vezi mai bine cum se Crash Boom Bang nişte unii cu alţii, poţi să te „apleci" deasupra scenei respective. Se şi aude mai bine.

Bucurie mare deci printre iubitorii de strategie real-time. Avalanşa declanşată de Westwood promite să fie una din cele mai plăcute.

-Bugs



Myth este jocul care ne va produce fiori. Sau nu.

Myth

Un joc de strategie în timp real cum nu am mai văzut până astăzi (?), ne va introduce într-o lume în care ce trebuie să fie 3D (adică mai tot) este întradevăr 3D. Se zvoneşte chiar că grafica va fi atât de bună încât vom vedea de exemplu reflexiile oamenilor şi norilor în băltoace. Punctul de rezistenţă va fi focalizarea atenţiei asupra tacticii. Astfel nu vom mai pierde timpul *build*-ând şi *harvest*-ând, ci vom putea lua unităţile în colimator, le vom dota cu furci, topoare, sape, ziare şi vom începe războiul ţărănesc împotriva inamicului asupritor. Ni se promit imagini de joc care ilustrează vărsări de sânge fără precedent, în toată splendoarea lor (?), cu imagini apocaliptice cu capete retezate rostogolinduse în cascade pe dealuri şi hălci de carne zburând care încotro prin aer (yuck!) ca în final, atunci când procesorul nu va mai rezista ororilor la care este martor şi va activa (într-o mişcare ***sepuku***) semnalul de reset (activ pe unu), să te uiţi tâmp la monitorul gol al calculatorului şi să remarci: „Ne-a acoperit pământul lui Dumnezeu!"

Flying Nightmares 2

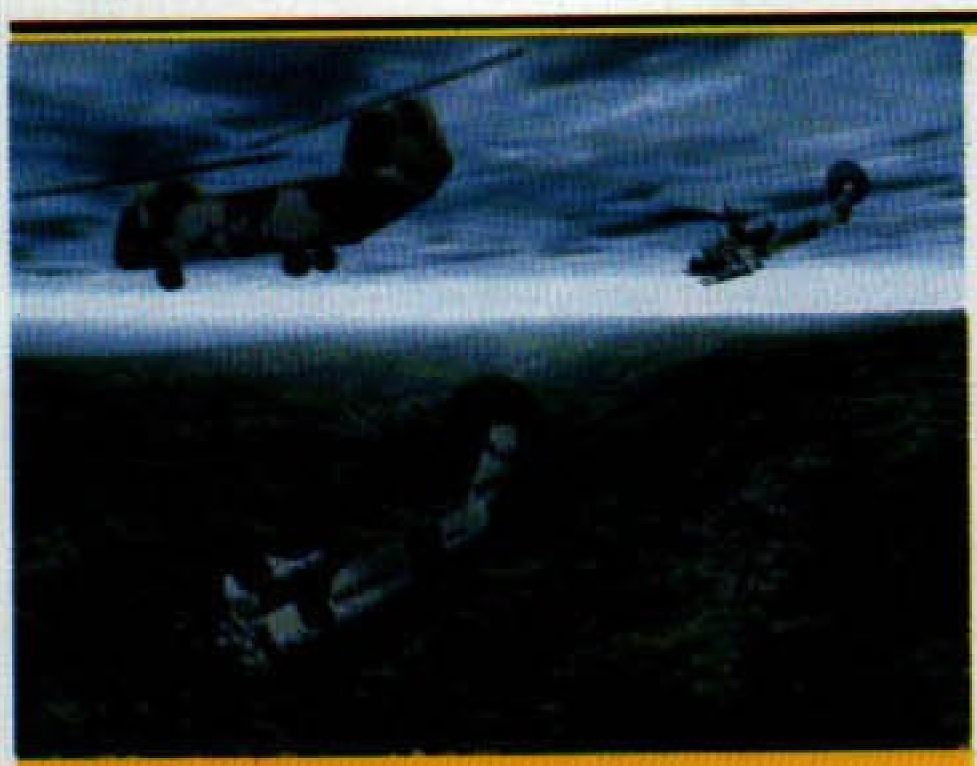
Un simulator care doreşte să rupă pâinea de la gura celor deja consacrate, **FN 2** este tipul de simulator în care să „te dai huţa" cu avionu' nu este suficient. Un dram de strategie, combinată (acolo unde este cazul) cu un dram de genialitate nebună conferă şanse sporite în „pariul" cu aviaţia. Promite cu toată gura o grafică atât de grozavă încât *la soare te puteai uita*... 16 biţi de culoare şi proceduri care folosesc avantajele ultimelor tehnologii, printre care şi **MMX** lui **Intel** (de unde este, că de unde nu...). Cât priveşte realismul jocului... să zicem că



Conquest Earth. O strategie cu exces de sulf.



Chill



Flying Nightmares 2

producătorii s-au folosit de consultanța oferită de piloți profesioniști. În rețea locală se pot desfășura la adevărata lor valoare până la 16 *rookies* (și nu numai) în ale simulatoarelor.

În concluzie iar o mică chestiune care promite câte-n lună și stele, o struțo-cămilă cu simulare-strategie care are două posibilități: ori iese o aberație de „agățat" la „lingura de lemn", ori este o bestielitate de joculeț de „să-l mănânce mama" nu alta.

Chill

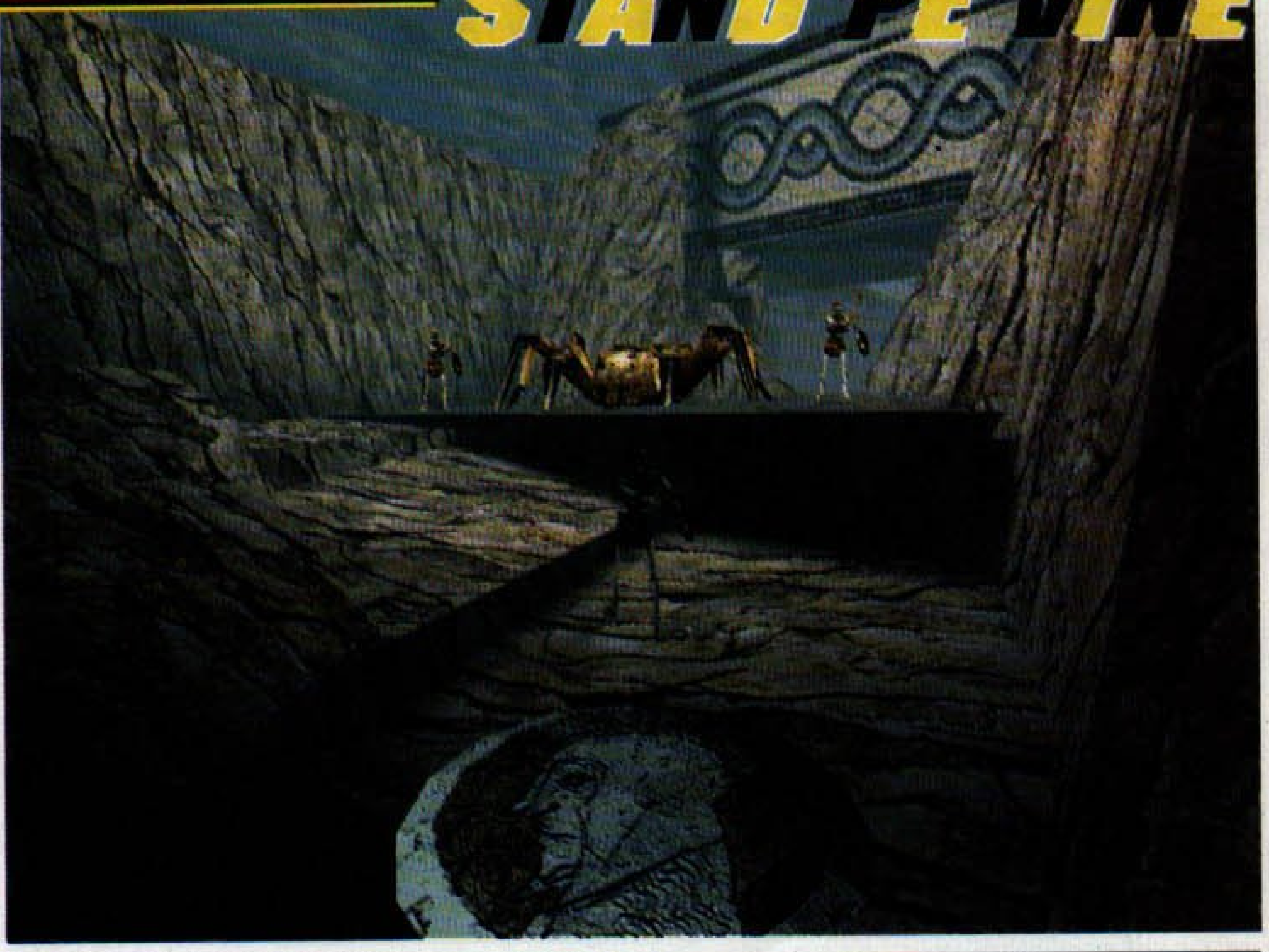
Nu ai ce face? Te-ai plictisit de **MDK**, **Dungeon Keeper** sau **Larry 7**? Căldura nu-ți permite să ieși din casă? Nici o problemă! Te duci la calculator, îl pornești și lansezi **Chill**. Ce faci acolo? Te delectezi cu o partidă de **snowboarding** ca la mama acasă. Vei avea viteză, șmecherii (cine știe ăla are), sărituri amețitoare, cinci piste diferite, trei ciobănei... ăăă... trei **boarders**, fiecare cu câte trei **snowboard**-uri care mai de care mai mândre și mai cornute (?) și în general un joc de un realism cum nu ai mai văzut în fața ochilor. Ca jucător ești liber să faci ce vrei, dacă nu ai chef să perseverezi în a face scoruri din ce în ce mai bune, în speranța că vei deveni cel mai **chill** jucător din zonă înainte de pensionare, poți „alerga" vacile de pe traseu sau poți **colapsa** (mamă, mamă!) gardurile nărăvașe ce îndrăznesc să se arate și câte și mai câte, ca în final să te delectezi spasmodic cu câte un **replay**.

Deathtrap Dungeon

Se spune că prin luna septembrie a anului curent ne paște apariția unui nou tip de *dungeon* nu chiar *keeper* dar *deathtrap*. Dar cine apleacă urechea la zvonuri și/sau promisiuni? În afara mulțimii de orcii, zombii, scheletonii, dragonii, mumii și alți „-ii" și a nivelelor terifiant de „full 3D" jocul se pare că va fi foarte „fun" și nu va duce lipsă de simplitate, 3D și acțiune până dă în



Deathtrap Dungeon. Marș potaie!



Daikatana arată extrem de asemănător cu Quake.

clocot. **DD**-ul va avea o grafică care „ne va da pe spate" atât la *single* cât și la *multiplay* prin atmosfera în care ne introduce în cele zece nivele, prin sistemul de supraveghere a propriului personaj (fie „el" sau „ea") de tip „cameră inteligentă" (adio unghiuri fade și impersonale! ...oare?) și prin alte detalii nesemnificative cum ar fi interfața deosebit de facilă. Ce frumos sună poezia... Una peste alta vom vedea cum vor „suna" toate acestea sub **Win95**...

Daikatana

„Prin anul 2455, într-o cavernă a muntelui Fujiyama, o „șleahtă" de arheologi ignoră avertismentele seismologilor cei cu carte (care prevesteau accelerarea activității vulcanice a muntelui) fiind în căutarea unei săbii antice pe numele ei de fată **Daikatana**. Bineânțeles ca vulcanul cel neiertător se supără amarnic și îi distruge pe nefericiții care avuseseră îndrăzneala să derajeze sacrul lăcaș, în care sabia se odihnea de ceva vreme. Prea târziu însă, aceasta este luată și transportată la Tokyo unde doctorul Toshiro o așteaptă cu înfrigurare...".

Nu vă spun mai mult. **Daikatana** este un *1st person* cu un design creat de John Romero care aduce noi dimensiuni în domeniu. Joci la început ca Hiro Miyamoto, elevul cel mai reușit al doctorului Toshiro, iar după terminarea jocului (nimicirea elementului negativ, asistentul doctorului Toshiro) poți juca ca Mikiko Ibihara sau Superfly Johnson. Acțiunea se desfășoară pe trei perioade de timp, de la Grecia antică la nivele futuriste bine realizate. Va fi de două ori mai rapid ca **Quake** (?...) în timp ce va avea o rezoluție mai mare a texturilor și mai multe poligoane. Vei întâlni 60 de tipuri de inamici pe care vei avea amabilitatea să îi neutralizezi cu una din cele 30 de arme disponibile. În modul *multiplayer* vor putea juca până la epuizarea procesoarelor pe care le au în dotare, o mulțime de maxim 16 jucători. Așa o fi.



Tomb Raider II

Cine nu a jucat **Tomb Raider** nu știe la ce să se aștepte de la un *sequel* pentru **Win95** așteptat și din plin lăudat. În principiu va avea aceeași idee cu predecesorul său: tu ești o *ea* mai puțin sociabilă decât media pe țară, care nu ezită nici un moment să scoată pistoalele când dă nas în nas cu personajele negative (întocmai ca un Iancu Jianu cu ochelari de soare, pantaloni scurți și două „scule" **Beretta** excesiv de nervoase). Îmbunătățirile semnificative se pare că se vor manifesta la nivel de *engine*. Astfel ne vom lăsa halucinați de efectele dinamice de iluminare, noile tipuri de mișcări, arme și obiecte de îmbrăcăminte ale minunatei **Lara Croft** și cu noi tipuri de inamici îndrăgiți. În rest clasicul *Tragi & Fugi* cu care suntem ultra obișnuiți. Promisiunile sunt mari, însă la toamnă vom verifica și veridicitatea lor.

Steel Legions

Jocurile cu roboți „de bucătărie" au apărut în ultima perioadă ca ciupercile după ploaia **Pentium**-ului. **Steel Legions** este însă acela care promite că va prelua tricoul galben de lider în clasamentul general al genului.

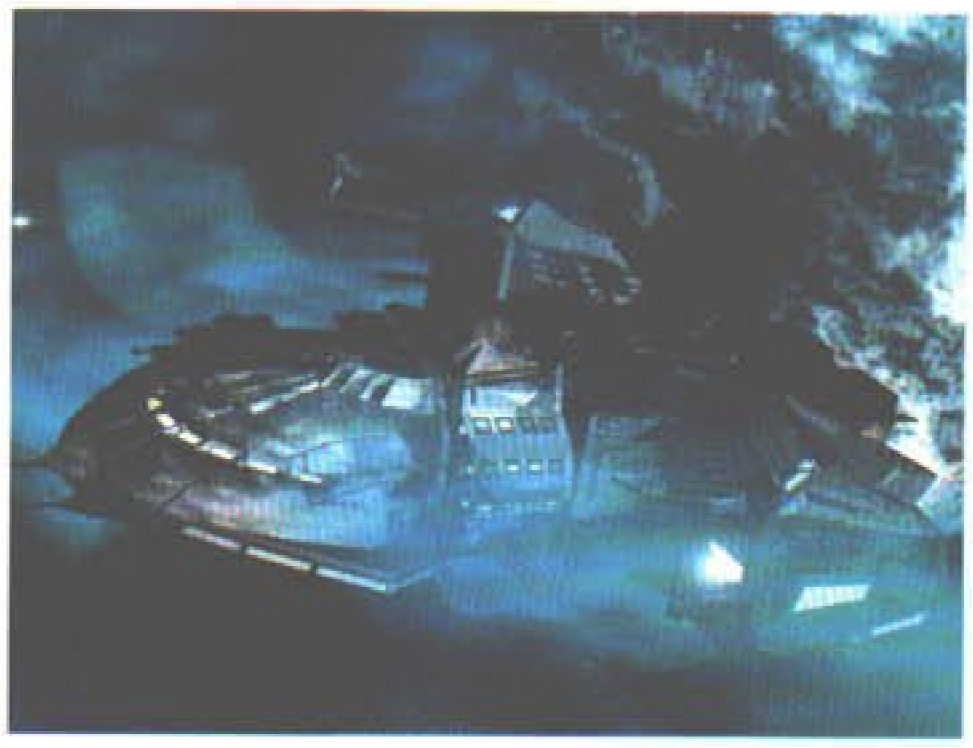
Constituit ca o combinație între strategie și acțiune 100%, într-un teren de 2500 kilometri pătrați generați aleatoriu, cu misiuni generate și ele aleatoriu, **SL** ar putea deveni într-adevăr un



Steel Legions în toată splendoarea lui.



Tomb Raider 2. Știm care e problema.







joc de referință. Jocul pornește de la un scenariu integrat în limitele clasice, într-un viitor în care pământul va fi secat de resursele sale minerale, când bătălia pentru adjudecarea unor noi resurse este în toi și când preluarea în forță a unui punct generator de resurse prin intermediul unei bătălii cu roboței constituie o manevră economică la modă. Piloții giganților roboți sunt de obicei mercenari și tu ești unul dintre aceștia, în plus ești mânat și de dorința de răzbunare a morții prietenilor tăi în urma folosirii neautorizate a unei rachete cu cap nuclear.

Clasic nu? Jocul se mândrește cu un **AI** foarte elaborat care promite că în rețea nu vom reuți să deosebim un jucător uman de un pilot emulat de calculator. Sigur! Am mai auzit noi din astea...

Plague

Ciumă este un cuvânt care capătă o rezonanță ciudată chiar și pentru zilele noastre, cum trebuie să fi „rezonat" acest cuvânt în gurile și mințile oamenilor din vremea în care ciuma făcea parte din cotidian? Ai șansa să afli chiar mâine dacă vei juca **Plague**.

Te trezești în vremuri de demult, când religia și inchiziția constituie adevăratele puteri într-un stat și când ciuma și foametea dictează supraviețuirea sau dispariția unui oraș întreg. În aceste vremuri tu ai plăcuta misiune de a conduce un oraș întreg pe poteca accidentată a supraviețuirii. Lupta nu va fi ușoară, orașele rivale vor îndrăzni să-ți renege supremația, populația va aștepta să îi conduci (bine!) din punct de vedere economic, politic și militar și, colac peste pupăză, pe parcurs vei fi încercat de evenimente negative (incendii, vreme nefavorabilă, răzvrătiri, foamete, ciumă...). În final, dacă dovedești iscusință în rolul pe care îl ai, vei fi incoronat... rege.

Plague este un joc de strategie în timp real ce combină elementele de strategie militară cu elemente de management ale resurselor disponibile între dezvoltare economică, progres tehnologic și putere militară.

Jocul se laudă cu un tip de mediu „full 3D" și 29 tipuri de personaje, de la militari la fermieri, de la spioni la vrăjitori.

Fighting Force

Aceia care au stricat măcar o tastatură la un joc tip Double Dragon vor îndrăgi la sigur **Fighting Force**. Vechiul tip de „arcade cu picioare" este adus acum la nivelul de „caft 3D" în toată puterea cuvântului. Jocul este dotat cu patru personaje pozitive din care tu alegi unul (sau doi când joacă doi concomitent), conștient fiind de caracterele diferite ale acestora. Te vei desfășura astfel pe parcursul a șapte sau opt nivele generale (producătorii nu prea sunt hotărâți), fiecare cu câte 25 de subnivele plus nivelele de „bonus" (de tip „head to head" sau „arena") de la finalul fiecărui nivel.

Vei fi uimit de libertatea pe care universul „full 3D" ți-o conferă, de interactivitatea și independența multor elemente din mediu și de viziunea asupra „caftului" în sine. Pentru a exemplifica acestea pot menționa de exemplu că nu există un traseu fix, jocul conferindu-ți libertate aproape deplină de desfășurare sau că poți folosi ca armă o scândură pe care ai smuls-o din gard, o roată sau motorul mașinii pe care abia ai distrus-o.

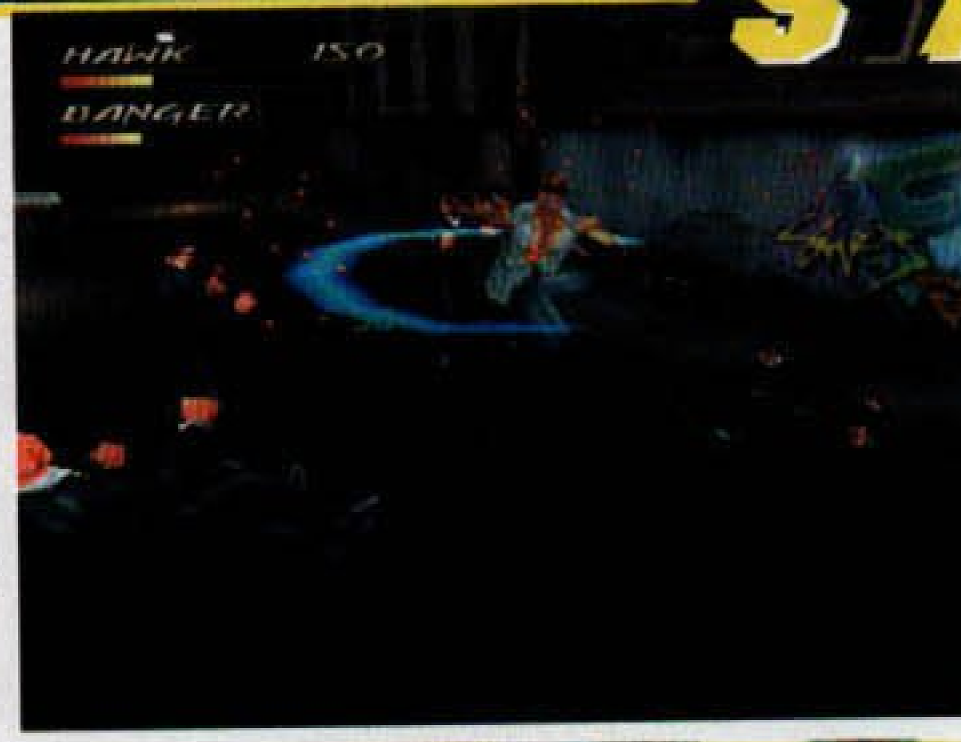




Plague va excela într-o atmosferă sumbră.



Forsaken







Fighting Force va fi exclusiv pentru cei „supărați".

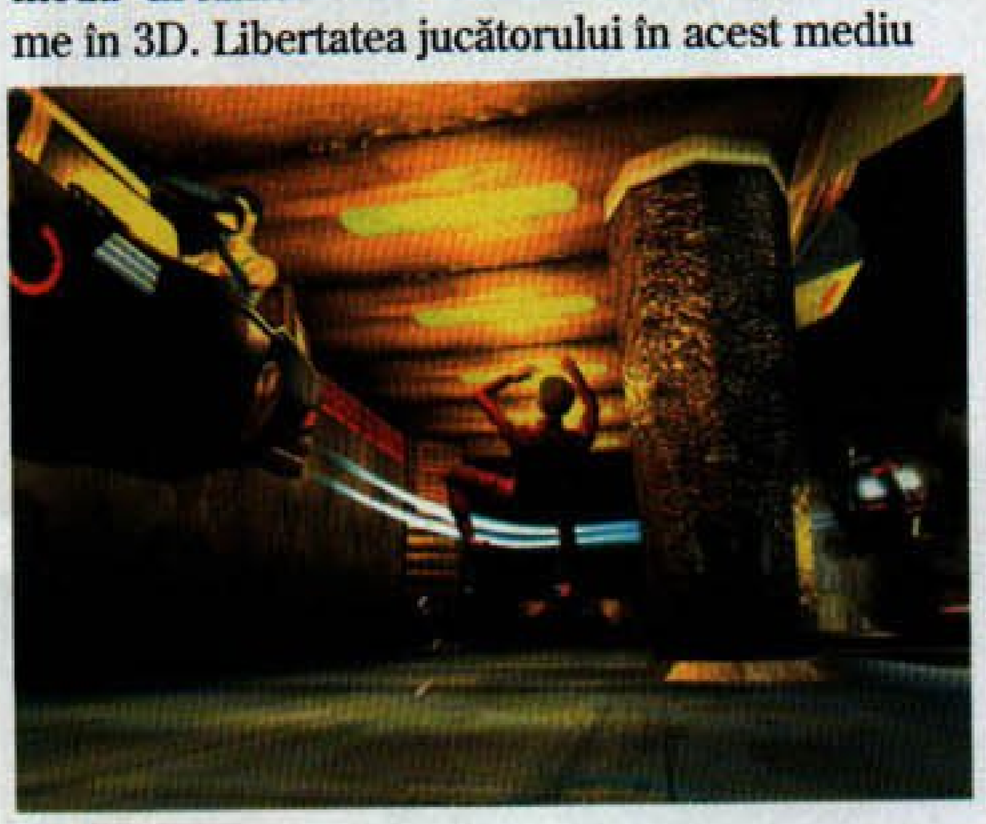
Personajele sunt înzestrate cu câte 40-50 tipuri de mișcări, nesocotind mișcările specifice fiecăruia. La „dublu" va deveni extrem de interesantă cooperarea jucătorilor pentru înfrângerea inamicilor multipli (până la patru sau o medie de doi „de căciulă") iar **AI**-ul inamicilor se pare că va fi sătisfăcător de „uman" (se încearcă și câteva proceduri de obișnuire cu jucătorul). Vom vedea.

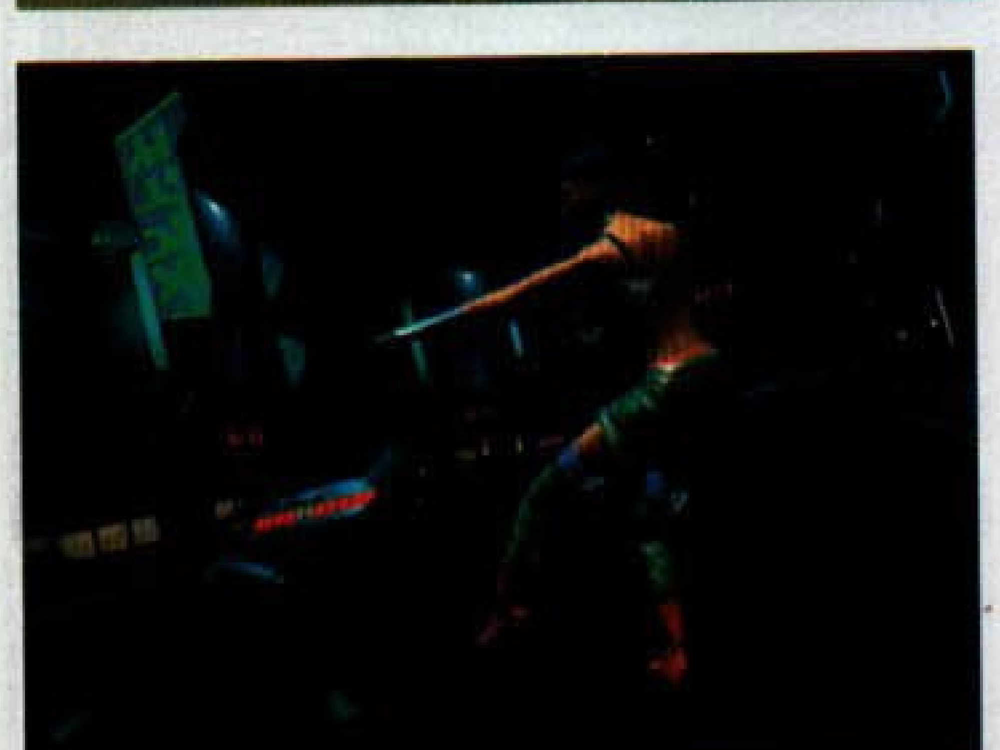
The Dark Project

Despre acest „proiect" nu se prea știu multe lucruri în afără de faptul ca va fi un *role play* în linia definită de **Underworld**. Producătorii și-au propus însă să detroneze sus amintita firmă cu un joc care să „rupă gura târgului". Dacă despre **System Shock** nu se putea spune dacă este un *role play* sau o clonă de **Doom**, tot astfel despre **The Dark Project** se va discuta în contradictoriu fie că e un *role play game* sau o clonă de **Quake**. Noi ce părere vom avea oare?

Omikron

Scenariul jocului spune că Omikron este un oraș din viitor și din altă dimensiune. Jocul este un *arcade/adventure* realizat (așa cum e „la modă" în lumea celor cu P166 acasă) în întregime în 3D. Libertatea jucătorului în acest mediu va fi deasemeni deplină într-un univers foarte complex (numeroase elemente dinamice cum ar fi mașini și personaje de „figurație"). Ca *adventure* jocul va fi împodobit cu dialoguri, puzzle-uri, obiecte... iar din spiritul *arcade* nu vor lipsi luptele cu mâinile goale, schimburile de focuri sau pilotarea vehiculelor antigravitaționale. Producătorii mai promit un *engine* foarte bun (640 x 480 în 65000 de culori) din care nu lipsește ciclul noapte/zi, luminile și umbrele „real time" și (ATENȚIE!) un *engine* pentru mișcări faciale în timp real. Să vedem care vor fi resursele necesare rulării jocului.





Omikron, adventure și arcade în aceeași „carcasă".



The Dark Project

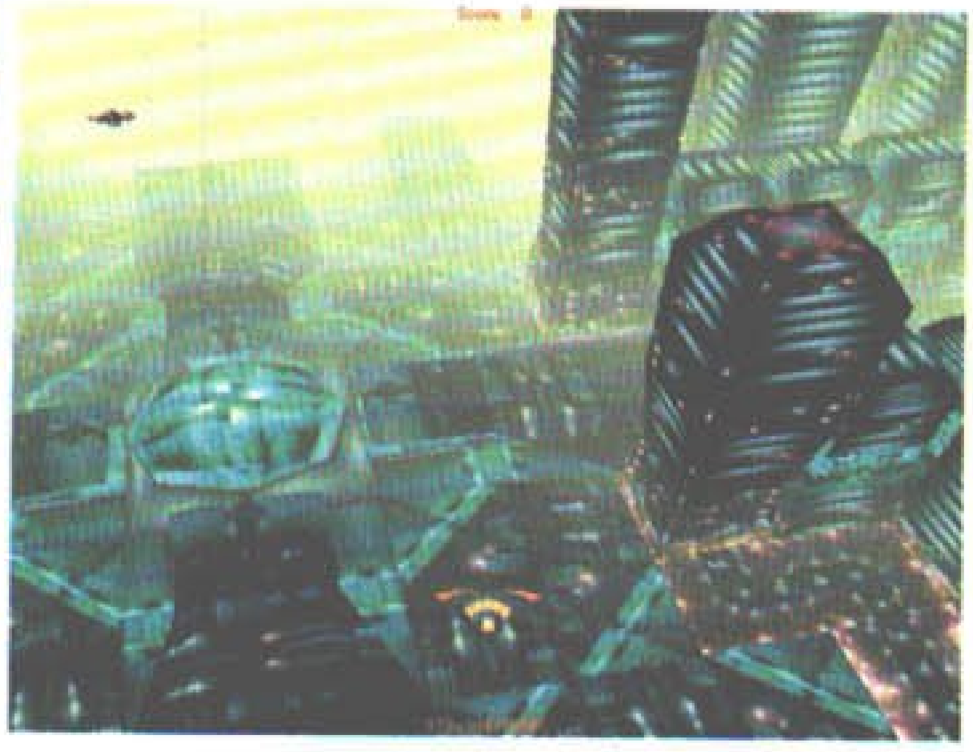
Lunatik

Eidos transormă și acest tip de joc (*shoot 'em up*) din clasicul 2D într-un joc 3D ultra-bestial. Punctul forte al jocului se pare că va fi *feelingul* indus jucătorului, „aruncat" într-un univers tridimensional dominat de formațiuni de tip zgârie-nori, ceață și inamici pe care ai datoria să îi nimicești pe parcursul celor opt nivele ale jocului. Deși la prima vedere pare dificil, tipul de control al navei (dreapta, stânga, accelerație, frână și *fire*) lasă jucătorul să se concentreze aproape exclusiv la eliminarea inamicilor, care nu sunt deloc puțini.

Forsaken

„**Exil**-ii sunt o rasă de supra-oameni cu puteri supranaturale, puteri care se pare că sunt de o natură mai sinistră decât ai putea crede. Unii spun că **exil**-ii sunt posedați de demoni puternici, adevărul este însă că îi slujesc doar, pe zeii negativi."

Cu un scenariu care începe astfel, cu *engine*-ul care utilizează 65000 culori, personaje 3D și efecte de lumină amețitoare, **Forsaken** intenționează să devină cel mai bine realizat vizual *role play* de pe piață. Te delectezi cu vrăji, obiecte magice, 16 tipuri de monștri, cu 20 personaje care se folosesc de cinci tipuri de arme. Producătorii spun că personajele au fost realizate







de creatorul monştrilor din viitorul **Alien 4,** ceea ce „e de bine". În rest o combinaţie de *adventure* cu *role play* care merită încercată.

Joint Strike Fighter

Iată singurul simulator care ne va permite să „testăm" cele mai secrete proiecte aviatice „invizibile" ale guvernului american aşa cum sunt **Boeing X-32** sau **Lockheed Martin X-35.** Jocul conţine patru campanii gigantice, fiecare cu 5 - 10 unităţi de zbor, 5 - 10 ţinte primare şi peste 10 ţinte secundare variind de la temutele lansatoare **Sol to Air Missle** la convenţionalele tancuri. Fiecare scenariu este constituit din 2.400.000 mile pătrate de terenuri reale scanate, ceea ce înseamnă că în cele patru campanii ne putem desfăşura pe zece milioane de mile pătrate de teren real. Bineânţeles că producătorii promit un nivel de *engine* mult peste nivelul celor mai puternice simulatoare existente, capabil să mânuiască cu uşurinţă hărţi de 2,4 milioane de mile pătrate. Întrebarea cheie pe care o înaintez eu timid este: pe ce tip de procesor?

Flight Unlimited II

Aceia care au jucat **Flight Unlimited** „bătrânul" ştiu în mare la ce să se aştepte de la acest *sequel*. Ce avem în plus? Posibilitatea de a alege unul din cele cinci avioane (**Cessna 172, Piper Arrow, P51D Mustang, Havelin Beaver** şi **Beachcraft Baron**), *engine*-ul care permite emularea diverselor tipuri de vreme, de la amiezi liniştite şi însorite la furtuni inimaginabile, turbulenţe realiste şi, în plus, camere cu unghiuri multiple cum suntem obişnuiţi de la jocuri tip **EF2000**. Ai deasemeni posibilitatea de a „sări" pur şi simplu într-un avion şi să te destinzi în faţa peisajului, fără să te gândeşti la pilotaj. De menţionat şi hărţile de zbor, „de efect" (zona din împrejurimile podului **Golden Gate, Alcatraz,** etc.) care transformă **FU II** într-un *sequel* de văzut.

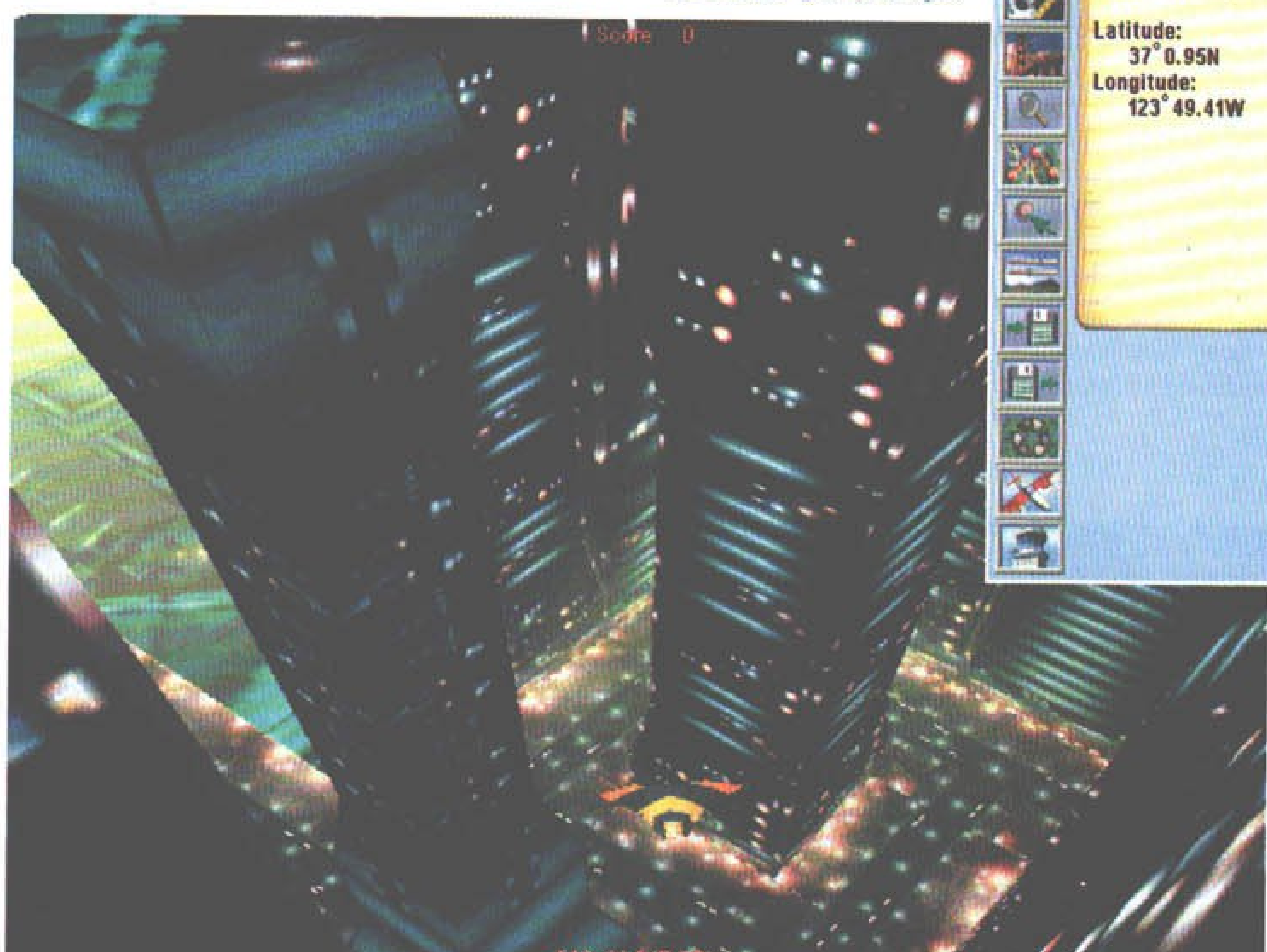
-Johnny



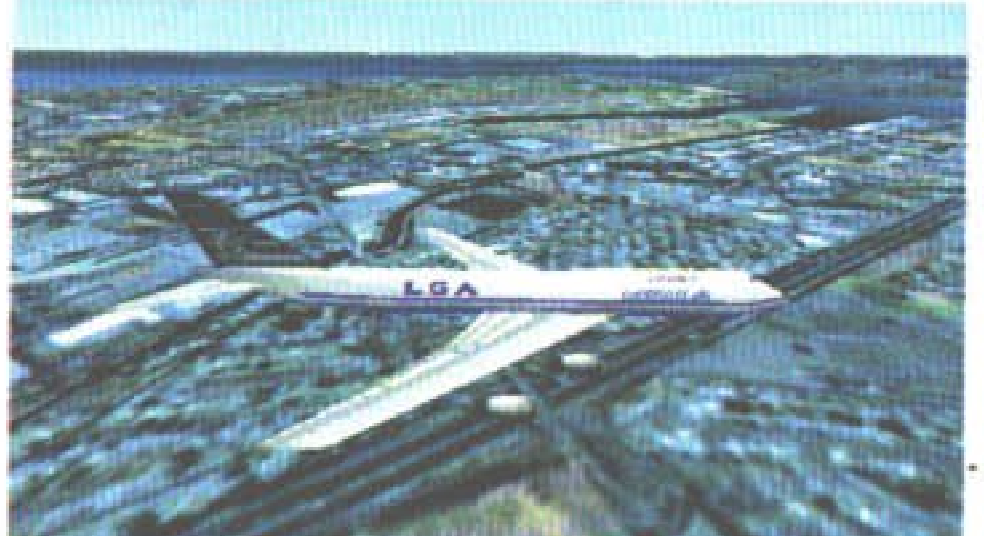


Joint Strike Fighter este simulatorul pe care eu însumi doresc să-l joc.





Lunatik se pare că va arăta extrem de bine faţă de stramoşii săi în două dimensiuni.



Flight Unlimited 2. Numai norii sunt deasupra lui? Se vede că nu au văzut efectele norilor din Comanche 3.

de la Gametek

Dark Colony

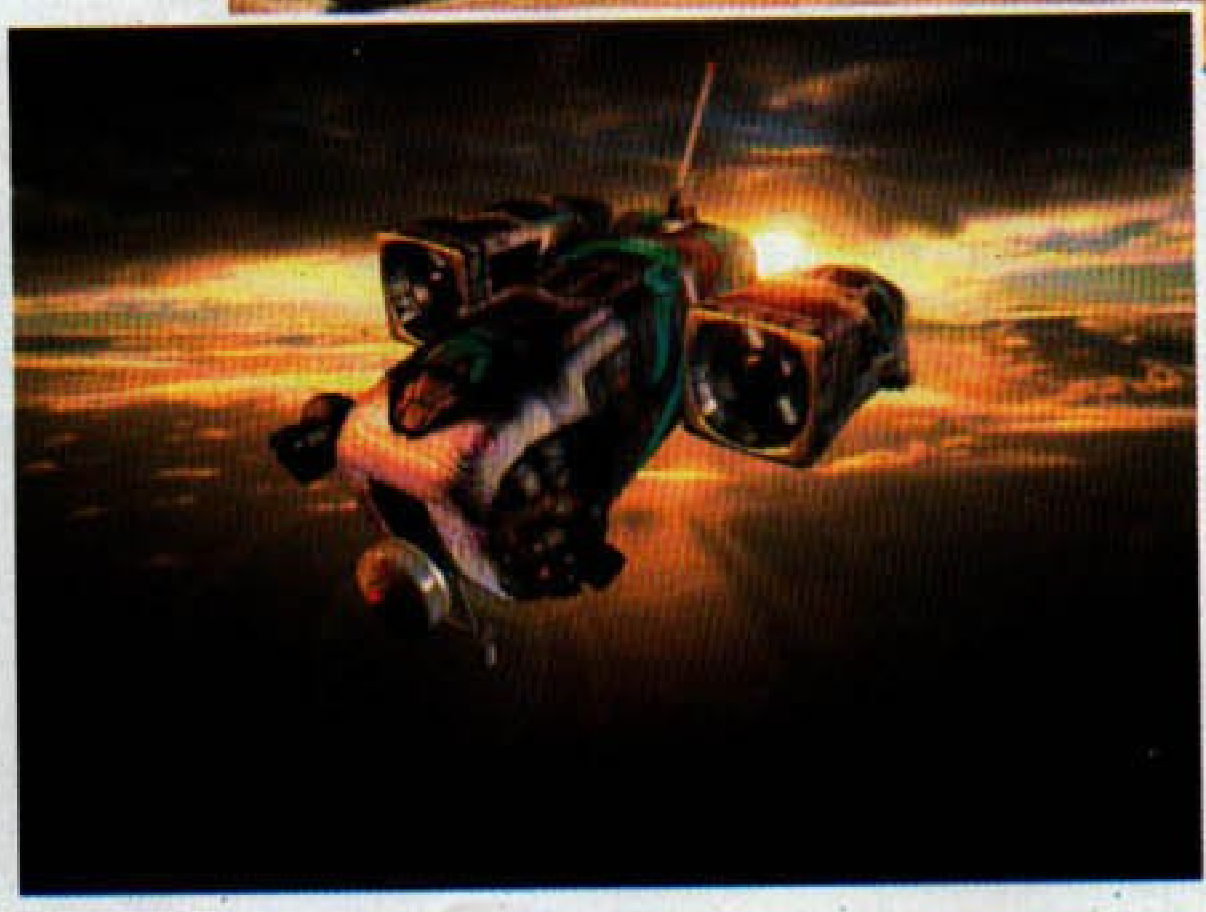
Imaginaţi-vă verde... Eh, acum adăugaţi o bulină roşie. Gata? Puţin albastru, aşa, acum îi faceţi un moţ, îl lăsaţi la fiert vreo 5 minute, îi holbaţi puţin ochii şi scrieţi dedesubt mare „EU". Vedeţi? Acum s-a înfuriat! Vroiam de fapt să vă ilustrez expresia senină a unui GREY TROOPER.

- Nu ştiu de ce mi se pare că nu sunt în spiritul jocului...



CHANGE TASK

Access granted. Eh ia priviţi ce vă dezvăluie arhvele minţii mele prăfuite. Prin acum vro câteva timp mă priveam la nişte imagini de pe un cd de la GAME TEK pe care era scria Dark Colony şi mă minunat. NU MAI DAŢI CU PLICIUL BĂ, CĂ NU LEG DOUĂ VORBE AICI! Ei de-atunci a trecut ceva vreme, şi în ciuda tuturor încercărilor mele de a afla mai mult, nu. Mai deunăzi dau cu vâsla pe o pagină de net şi.... Titlu: SSI a cumpărat o parte din GAME-TEK. Dark Colony... Wow, stai aşa că parcă-i crocodilul de aur, zic eu fără să mă bâlbâi. Şi dă-i şi sapă. Pe urmă dau şi de un demo, pe urmă de altul şi...



LA FINAL

Cu speranţa că n-aţi priceput nimic din cele de mai sus, vă explic, un pic, nimic, buric ş.a. Dark Colony este o strategie în timp real, pe următorul suport. Huamenii şi Alienii se bat pentru dominaţia pe Marte. Complex ar spune unii. Da, spunem şi noi. Ce vine să simplifice problema sunt nişte mici amănunte de genul: Din punct de vedere al trupelor, peisajul e asemănator celui din KKnD, adică un război între tehnologie şi genetică. Diferenţa este că ideea a apărut mai întâi la DC. Un alt sistem de construire a unităţilor şi al up-grade-urilor, prin care acestea odata comandate şi platite se fabrică aproape imediat, fapt care dă un mare dinamism jocului şi alternanţa noapte/zi de-a lungul misiunii pe lângă un nou sistem multiplayer în care poţi împărţi cu aliaţii comunicaţiile, resursele şi câmpul vizual, sunt doar câteva din noutăţile pe care DC-ul le aduce. Misiuni prin junglă, underground şi faprul că experienţa acumulată de-a lungul misiunilor face ca randamentul trupelor tale să crească, ceea ce înseamnă că nu e suficient să termini o misiune ci contează şi cum o termini, (câte pierderi, câte câştiguri, ştiţi voi...) te fac să spui că nu e doar o altă clonă de... Din punct de vedere grafic situaţia este destul de îmbucurătoare: Umbre în timp real, efecte de fum transparent, peisaje frumoase, cu toate că nu ştiu de unde a apărut atâta apă pe Marte, animaţie de-a dreptul încântătoare. Faptul că din cauza cantităţii de sânge ce ţâşneşte dintr-un muribund a făcut ca jocul să fie trecut de autorităţi la „Mature" ar trebui să fie relevant.

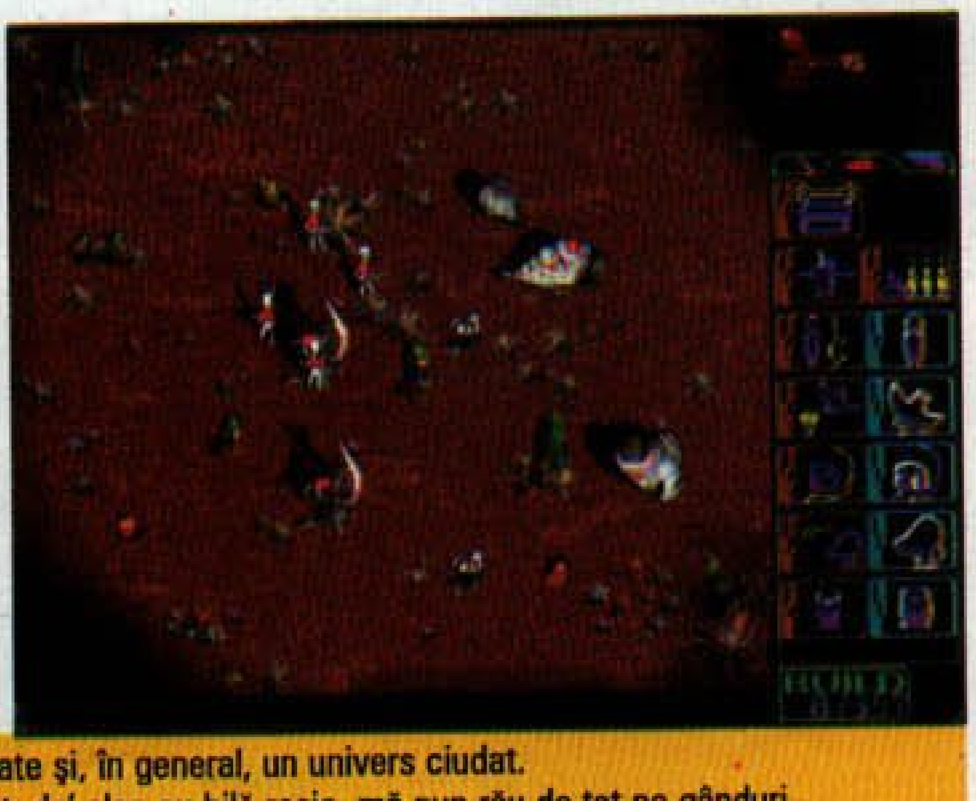
PUNCT. DE FAPT...

Nu mult după ce citesc ştirea cu SSI-ul, dau de alta. Take2 Interactive cumpără din acţiunile GAMETEK. Bine mă întreb eu, şi cu DC-ul cum rămâne? Simplu, îl impart între ei. Unii îl vor vinde în America iar alţii în Europa. Da' ce ne batem noi capul? Mai bine ne imaginam gri... punem doi ochi mari, tocăm mărunt, adăugam două fire praf de şarpe, o picătură de ulei de coadă de fazan şi obţinem un Gorrbolomştof.

Ei, dacă vă întreabă cineva ce-i aia un Gorrbolomştof, ştiţi ce să-i spuneţi, nu? Îi veţi citi începutul articolului. Da, să nu uitaţi de moţ... fiert, da!

-Bubble

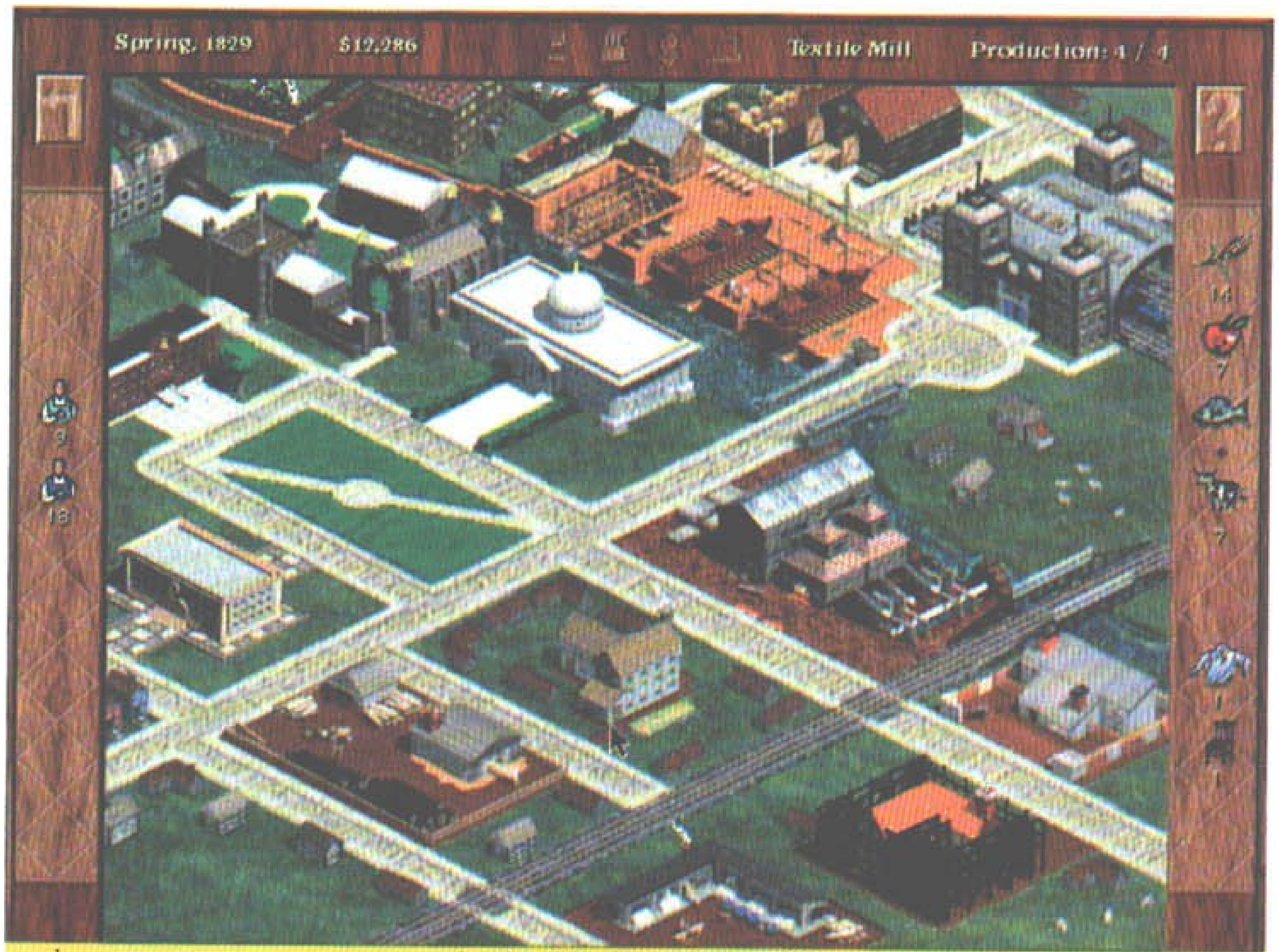




Cârcăieci mici şi ciudaţi. Meniuri ciudate şi, în general, un univers ciudat.
Hm, chestiile alea cu o bilă verde mai sunt cum mai sunt, da' alea cu bilă roşie, mă pun rău de tot pe gânduri.

MINDSCAPE Release

Au pus la copt o grămăjoară interesantă de jocuri, strategii 100% care promit (cu mouse-ul pe inimă) niște „senzații de catifelare" deosebite, păstrând linia definitorie a strategiilor Mindscape cu versiuni „adăugite și revizuite" care (zic ei) vor intra pe piață bulucite în toamna acestui an de grație (unamienouăsutenouăzecișișapte) într-o joi de septembrie timpuriu.



Sus: *Imperialism*, primăvara prin 1829
Jos: *Dark Omen* sau Warhammer 2

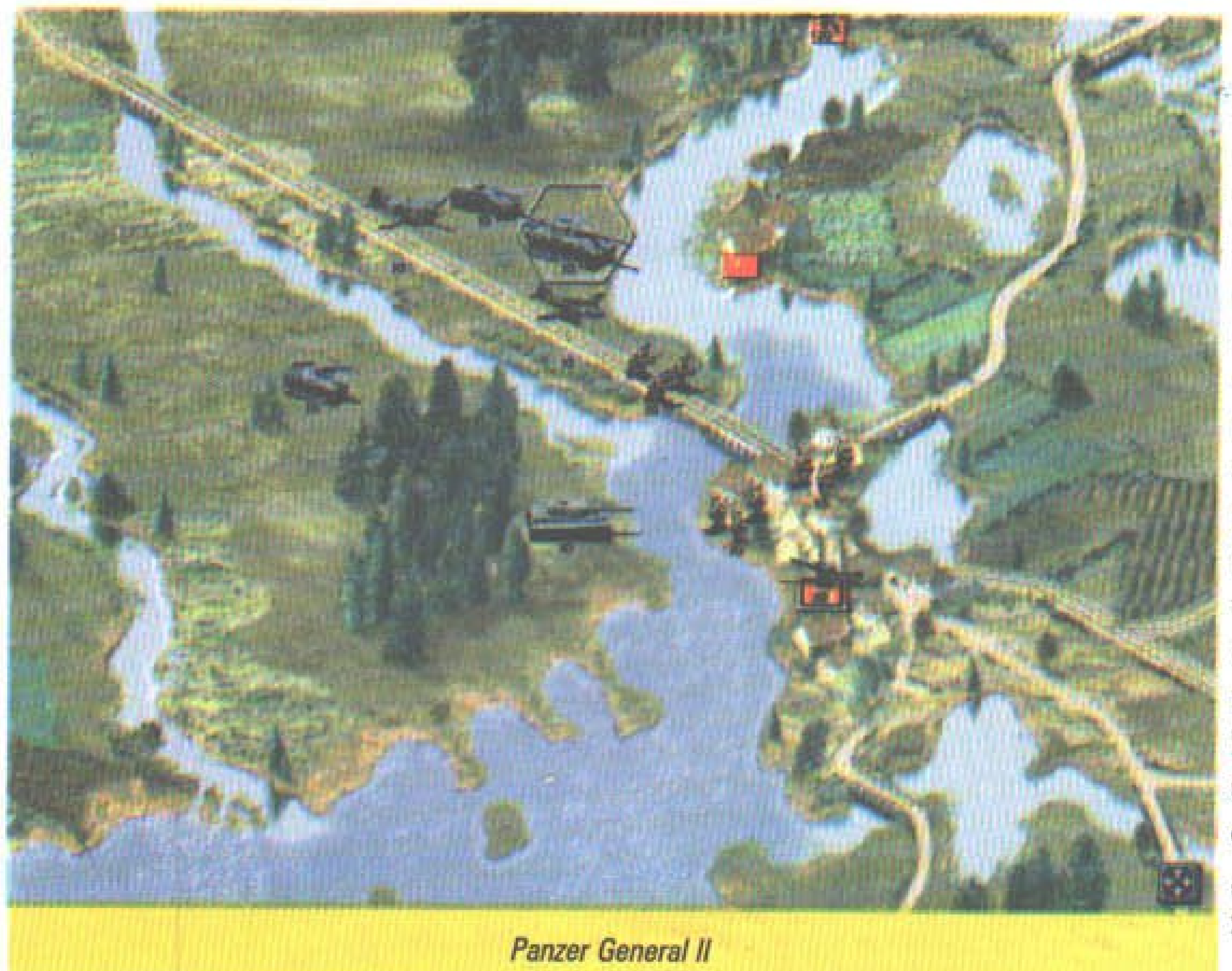


Panzer General II

Un *sequel* la mai bătrânul **Panzer**, sub **Windows 95** și care promite în principal un nivel superior de grafică (hărți și unități 3D randate „la meserie"), patru campanii noi (din care una pentru cei cu răbdare și trei mai pentru... *rookies*), opțiuni *multiplayer*, un *battle editor* pentru scenarii și (colac peste... **Panzer General**) câteva detalii intime gen hărți „deștepte" cu terenuri vulnerabile (tragi în copăcel... nu mai e copăcelul!), chestii care diferențiează un **Panzer General II** de un **Panzer General**.

Imperialism

Un joculeț menit să îngreuneze **W95**-ul cu o injecție de strategie în conglomerat **Mindscape**. Ai șansa (și/sau misiunea) de a trage machiavelic sforile economice, politice și militare ale unui secol XIX virtual pentru a-ți realiza scopul (proporțional machiavelic), de a uni populația globului sub propria dominație (știți voi chestia cu *...now, I shall rule the world, the human kind will be at my feets...* și alte prostioare echivalente).



Panzer General II

Dark Omen

Iată că, zic „bobii", se conturează în zare o chestie diavolească (până la noi ordine *omen* are legătură cu ceva diavolesc iar **Windows 95**-ul și mai mult decât atât) care va împlini anticiparea legendei ce spune că va apare un *sequel* la **Warhammer: Shadow Of The Horned Rat**. Zice-se că va face să cadă pe spate atât jucătorii de *strategie* cât și iubitorii de *arcade* și va fi singurul joc real-time, full screen, 3D și pe deasupra arcade - strategie (???). Eu unul nu văd cum pot pune în siguranță capra lângă varză fără să-mi fac dușman ori capra ori varza. Eventual însă pot fi și eu prost... Din cauza jocului acesta ne vom transforma toți în căpitani de armată (de mercenari) și vom înfrunta cirezile de soldați morți-vii care o caută cu lumânarea. „Mulți ani traiască, mulți ani trăiască...".

Buccaneer

Un Iancu Jianu intrat la apă (adicătelea pirat) taie și spânzură în navele ce se aventurează prin mările ce constituie casa bravului nostru pirățel (adică TU!). Când cu vorba bună, când cu măciuca, când cu sănătoasa fugă trebuie să-ți menții supremația și uneori viața în jungla-societate sau societatea-junglă a lui 1700. Mă întrebați care e finalitatea? Habar nu am. Cert este că jocul s-ar putea să ne „reseteze" pe toți cu o grafică *artwork*, cu un sunet bestial și o interfață la mintea cocoșului. Până una-alta, socoteala de acasă nepotrivindu-se cu cea din târg, nu zic nimic, nici de bine, nici de rău...

- Johnny

TOURING *Athénée Palace*

Invitaţii la călătorii turistice:

- la munte, în staţiunea Sinaia
- vacanţe şi cantonamente sportive la Băile Herculane sau Băile Felix
- circuite cu autocarul în România, pe traseele preferate de grupurile de studenţi sau elevi
- organizăm simpozioane sau consfătuiri în toate zonele ţării
- asigurăm cazare pentru invitaţii dvs. din ţară sau străinătate
- rezervăm saloane pentru banchete şi recepţii.

Contactând în timp util agenţia Touring Athénée Palace, veţi avea garanţia reuşitei opţiunii dumneavoastră.

Bd. Regina Elisabeta, nr. 1, sector 5, Bucuresti, ROMÂNIA
Tel: 004-01-614-14-90 fax: 004-01-312-39-23

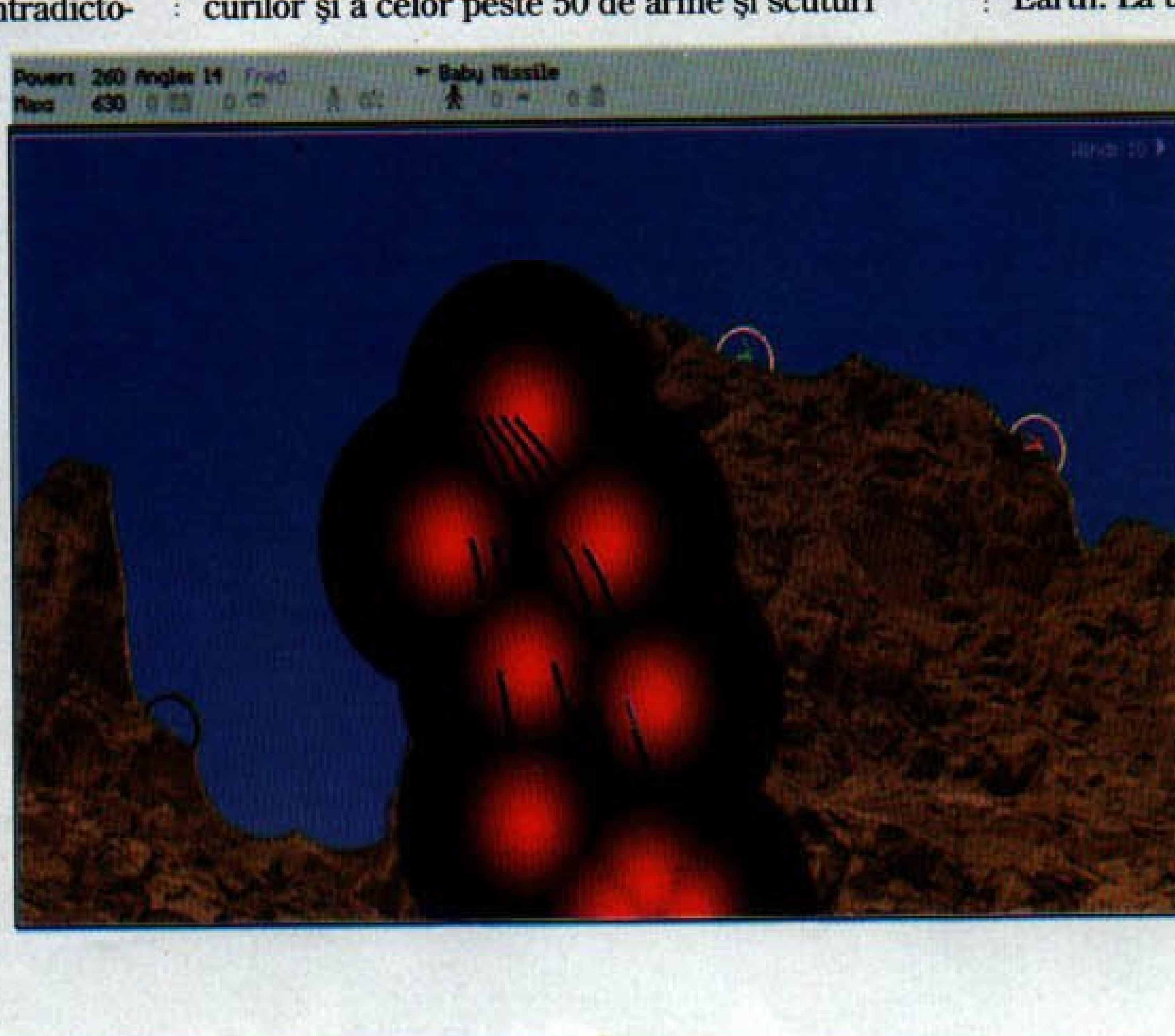
Niște jocuri mici și cool

SCORCHED EARTH

iubit public elevat,

Scumpi efebi şi mirabile fane ale prezentei, umilul vostru surogat are plăcerea de-a vă trimite atenţia, de-a vă canaliza activitatea cerebrală ce trădează ridarea 3D, relieful variat - dacă vreţi - al peisagisticii cavităţii craniene, ce vă decorează atât de aparte făptura, către Scorched Earth, jmc-ul ales la insistenţele domniilor voastre şi care, n-are nimic de-aface cu ce-am zis mai sus (ziceţi fraza asta de 10 ori, REPEDE!).

Pentru a mă conforma spiritului contradictoriu cotidian mă voi combate conştient în rândurile ce urmează, aducându-vă la lumină prin simplitatea ce mă caracterizează, caracteristicile acestui JMC. Cum pomeneam mai sus, vremea este să ne implicăm „calculativ" în parcurgerea unui joc, să adăugăm rigorile matematicii şi fizicii empatiei noastre „faţă de monitor". Nu, n-are nimeni - sper - faţă de monitor! Am alunecat doar pe baltă de cuvinte vărsate aiurea, ce se scurg încet acum prin canalele peisajului cerebral propriu către tastatură. Asta de când m-am dat cu capul de pereţi jucând Scorched Earth în grup. Poetic, nu? Să nu vă mire aşadar dacă *VACĂ* îmi mai scapă câte-un cuvânt pe monitor. *ÎNGROZITOR* Pentru că toate jmc-urile aveau un accent „arcadic", pe lângă celelalte calităţi pe care le-am descoperit, a venit vremea să prezentăm, cum am spus, ceva mai „gânditiv". Vă mai aduceţi aminte de dos? *MOALE* Vreau să zic de MS-Dos. Ei era acolo o banana, banana.bas, o nebunie cu două maimuţe ce aruncau banane sub unghii (unghi) alfa şi cu foţa beţa. Ei, era copiat de pe vremuri de pe când HC-ul nici nu încăpea într-un camion de la mine. Într-o panoramare a tuturor vârfurilor muntoase importante văzute pe orice timp şi orice vreme, Scorched Earth aduce puritatea tancurilor şi a celor peste 50 de arme şi scuturi *MAMA* care mai de care mai originale. Se poate vizita în grup, sau asistat de calculator aerul proaspăt de munte şi faptul că ţi-ai nimerit adversarul în capul ţevii (e tanc şi are ţeavă), te face să cânţi nemţeşte „Yollari-ti-ti, Yola!". De fapt, ai două fişiere în care-ţi poţi scrie versurile celor două cântece. „Balada dispreţului" a celui ce-a dat lovitura şi „Doina înjurăturilor" celui ce-a primit-o. Cam aşa stau lucrurile de când s-a inventat lumea. Şi nimeni nu poate să zică *HALELUYAH* că n-a început cu Scorched Earth. La urma urmei, la începuturi a trebuit un pământ. Apoi încet-încet un cer. Pe urmă un tanc, două tanc, trei tanc şi apoi tanc-tanc, tanc-tanc, tanc-bum. Un alt pământ şi un alt cer, un alt tanc-tanc. Ca la mama acasă. Asta a fost şi cu Scorched Earth „The Mother Of All Games". Grumph! Mama voastră de... jocuri!!



A consemnat:
TATĂL - *În divorţ de când X-Questul (copil nelegitim)*

Bibliografie:
- *Colecţia „MUNŢII NOŞTRI"*
- *„Eu cu tancul şi tata pe jos" - de Xquest 2-fiul moştenitor.*
- *„Ultimele cuvinte tatălui meu" - Autor necunoscut.*



Dark Earth

Când m-am pomenit cu sarcina de a scrie acest aricol, mă aflam prin centrul capitaei cu Paul încercând să ne conducem unul pe celălalt spre case pe o traiectorie mediană, pe un început de ploaie prinşi în discuţii aprinse ca în fiecare zi. La despărţire mi-a înmânat pachetul cu documentaţia pentru E3 a celor de la Kalisto. „Ia şi scrie ceva de-aici, zice...". Asta după o discuţie în care aflasem că nu se pomenise nicăieri în numărul de faţă de Dark Project şi altele care mă ardeau. Am răspuns contradictoriu că prefer să-mi placă despre ce să scriu.

- Zici de Kalisto, care au făcut Furry of the Furries..

- Şi prostia aia de Savage Warriors care a luat 4%, îi tai eu vorba.

Îmbufnat, plouat şi încă foarte departe de casă mă las în plata altor griji, fără nici o speranţă din partea plicului pe care-l purtam. Schimbare de situaţie. După ce am parcus CD-ul, mi-a venit să strig: "Gata, schimbam cover-story-ul!". Ba chiar m-am decis şi cum să-mi fac tricoul, aşa de exaltat am fost. Să vă povestesc.

Pe 6 Decembrie 2054, profesorul Erataux de la Institutul de Studii Stelare, a observat din laboratorul sau situat în Pirinei, o cometă ce se apropia de mijlocul sistemului nostru, mascată fiind pâna atunci de soare. Pe data de 9 Decembrie, la Centrul de Calcul Internaţional din New York, delegaţia astronomilor şi-a verificat calculele şi a ajuns la concluzia de care se temeau, cum că această cometă v-a trece la o distanţă mai mică de 40000 de kilometrii de pământ, distanţă la care, cu siguranţă bucăţi din cometă vor cădea pe pământ. Un dar destul de neplăcut de crăciun pentru pământenii acelei vremi. Două zile mai târziu şefii de stat a peste 30 de ţări se întâlneau la Geneva, chipurile pentru un nou plan de pace. Programul „Îngerii Păzitori" avea să cuprindă 13 staţii orbitale şi sateliţi nucleari şi să fie lansat în regim de urgenţă pe data de 12, având pe lista oficială misiuni de cercetare şi întreţinere şi ca scop distrugerea corpurilor stelare ce intrau în raza de acţiune. Însă pe 15 decembrie, un ziarist de la World Times află şi dezvăluie toată povestea iscând un haos de nedescris. Şefii de state au dat toate asigurările necesare cu privinţă la „Îngerii păzitori" asta neîmpiedicând introduc-





erea starii de necesitate în unele state, pentru menţinerea calmului. Pe 20 Decembrie primii meteoriţi au fost localizaţi şi 13 rachete s-au îndreptat spre ei. Însă graba cu care a fost lansat programul a dus la defecţiuni majore, una dintre rachete explodând chiar la lansare şi distrugând toată baza chineză Kwan II, celelalte fiind pierdute în spaţiu. Eşecul „Ingerilor Păzitori" a condus la o criză generală, oamenii asaltând bisericile, sinagogile, templele şi panicându-se complet. Era însă prea târziu. Fii ai „Lunii Negre" au căzut pe pământ distrugând în calea lor toate rachetele ce le erau destinate şi provocând cataclisme. Nori gigantici de praf negru s-au ridicat brusc omorând milioane de oameni, animale, plante. Alte milioane aveau să moară în săptămâniile de apoi. Pentru supraveghetori, abia începea o nouă epocă: "Epoca Pământului Negru"



Artwork-urile prezentate şi umbrele cu care producătorii se laudă sunt, într-adevăr, impresionante.

Există un drum la jumătatea
umbrei şi a luminii
în care singurătatea
îşi dă întâlniri cu linii
soli ai nedumeririlor
Focul Pământul, Apa şi Aerul
De-a valma acolo îşi vântură vaierul
şi-aşează imperii.
Există un drum la mijlocul tăcerii*.



Pământul a suferit schimbări majore. Norul negru a transformat Terra într-o planetă rece, atingându-se 10 grade la ecuator şi -40 noaptea, în zonele temperate. Fără lumină plantele au murit, urmându-le animalele ierbivore, odată cu care cele carnivore, etc. În locul lor, vaste deşerturi negre, toxice şi-au făcut apariţia. Nimeni nu se aventurează singur în Dark Lands. Pe lângă mediul toxic mai sunt şi creaturile întunericului.

Şi totuşi, în această lume de coşmar mai rezistă nişte insule de lumină. Stallite-urile sunt fortăreţe la care ajunge lumina, patronate de Zeul-Soare. Aşa cum pe Dune apa era cel mai preţios lucru, pe Dark Land lumina este





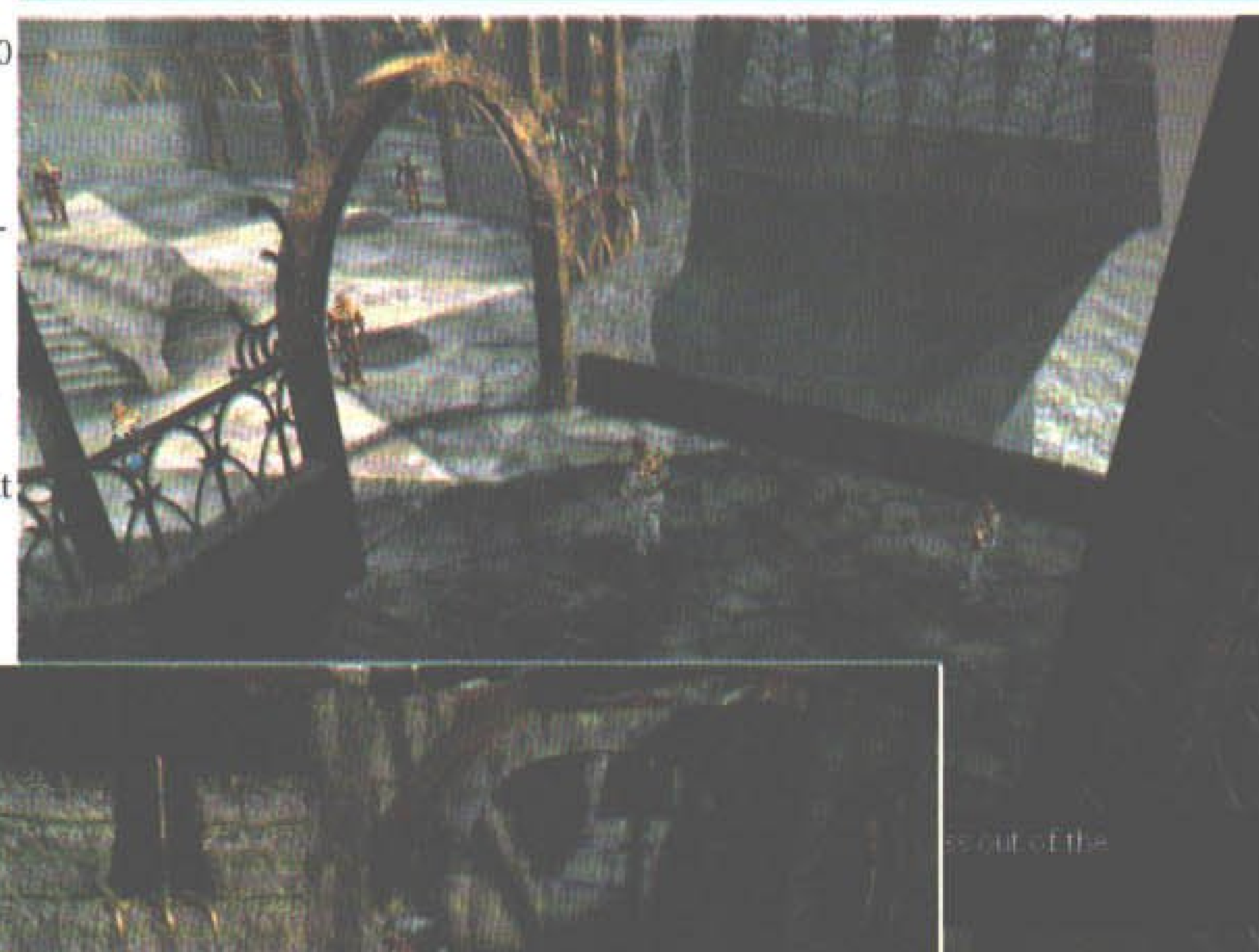
Nimic nu este făcut „la plezneală". Decorurile sunt cel puţin de admirat, nimic nu este lăsat la voia întâmplării, iar mişcarea perso-najelor va fi cât se poate de realistă.



totul. Povestea cataclismului a fost divinizată intrând în legendă, puțini cunoscând adevărul. Întunericul este luat ca o pedeapsă divină, iar noaptea Zeul Soare se luptă cu forțele Întunericului. Mulți nu mai speră la venirea zorilor, care-i binecuvântează pe toți din Stallite-uri. Viitorul planetei este, așadar, în mâinile omului, prins în mijlocul luptei dintre două forțe ce sunt peste puterea sa de înțelegere. Vă spun toate astea, incercând să descriu cât de cât atmosfera pentru care eu am citit o enciclopedie întreagă, cu fauna și flora, clima, populația, cultura, tot. Așa că, dacă nu v-ați lămurit, o să mai continui și în alte numere. Deocamdată trec să mai zic și de joc. Nu?

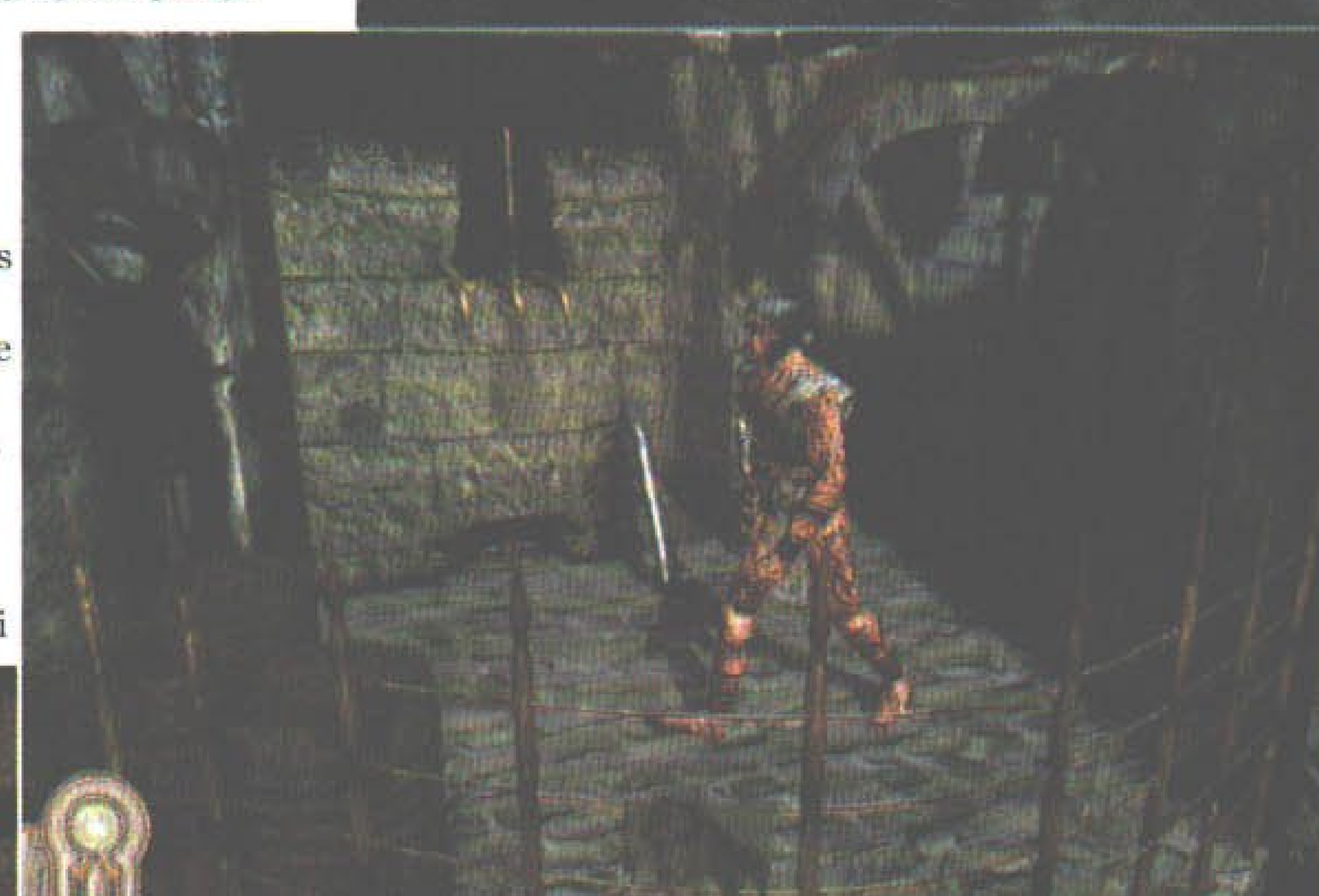
Dark Land este un 3D action-adventure, combinat cu combat, ceva gen Bioforge, dar într-un alt sistem de coordonate. Jocul este început acum 3 ani și folosește un engine numit Lib Sys, la care a Kalisto a început să lucreze în urma cu 5 ani. Nu le adunați! Având peste 250 de locații pre-renderate, care arată înebunitor, generând o atmosferă nebună, 98 (nouă zeci și opt) de caractere 3D, 40 de arme, citiți bine da, cu 6 stiluri de luptă diferite, 5 ore de dialog și 25 de minute de secvente 3DS care dau clasă la aproape orice, Dark Earth mai promite și ceva de genul real-time puzzles, reacții unice ale caracterului, evoluția și modificarea universului jocului în funcțe de acțunile jucătorului, căruia i s-a lăsat o mare libertate în acțiune și mișcare, chestii nemaiîntâlnite în nici un joc de până acum. Ei ce ziceți? Mai vreți? Mai na: Caracterele și creaturile sunt animate cu peste 5000 de cadre. Merge SVGA pe un P75 cu doar 8 Mb. de RAM, 640x480x256 sau 32000 de culori. 800 de sunete și 50 de minute de muzică pe track-uri audio și gata. Universul atât de bogat al lui DarkEarth a început deja să fie extins și pe alte medii cum ar fi cărțile, preparate acum, cât și un RPG ce-i va fi continuare în '98. Așa că dacă vă obișnuiți cu întunericul, puteți s-o țineți așa cât poftiți. S-aveți doar grija când aprindeți monitorul să nu fie în Windows să vă orbească lumina de dincolo de geam. Mai ales dacă aveți geamuri '95.

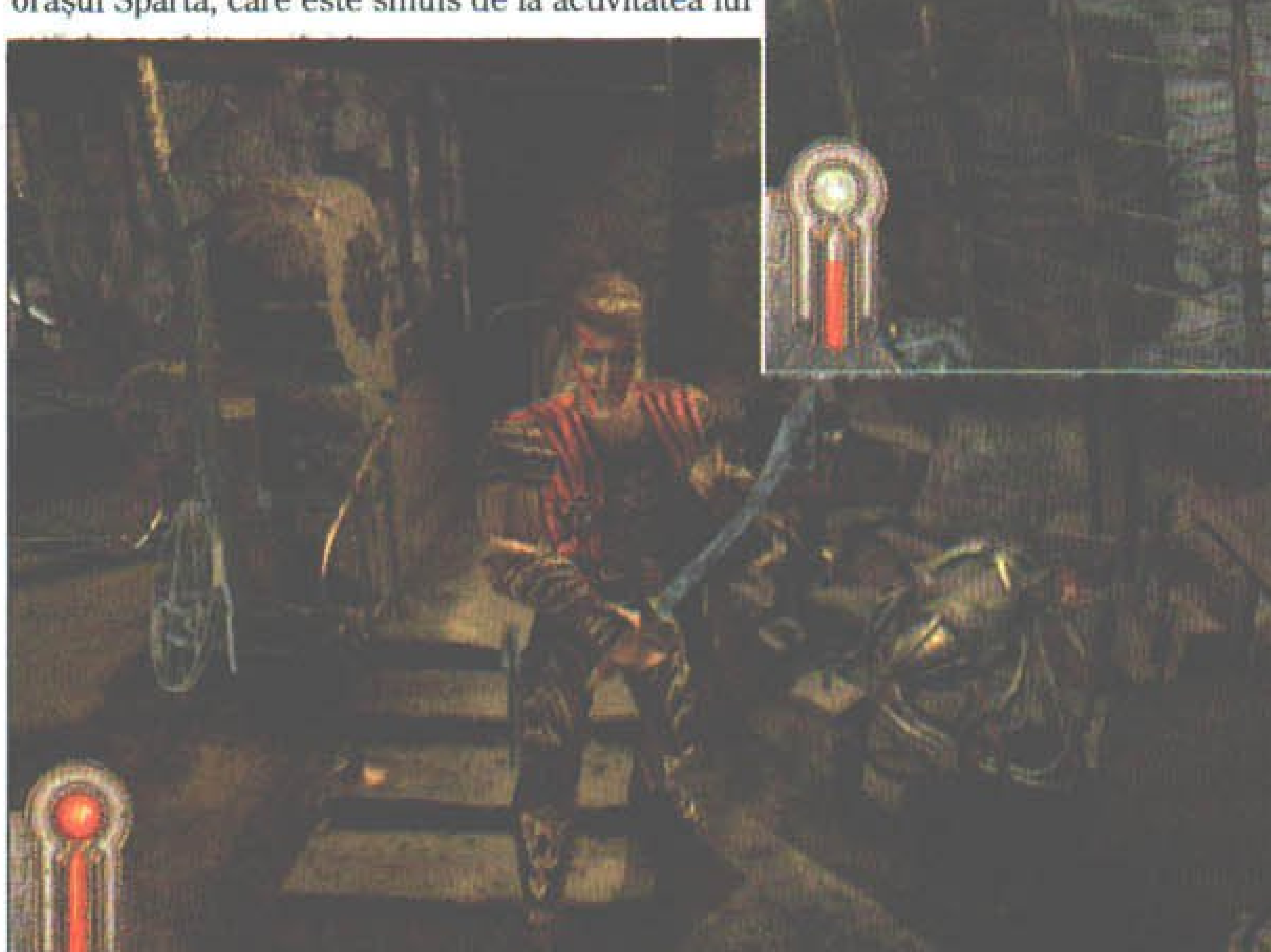




Ah, da, era să uit... trebuie să vă spun ce ai de făcut în joc. Ei, personajul este un „Guardian Of Fire" adică un fel de polițist, (acești Guardians of Fire erau mâinile drepte ale preoților, (numiți Sunseers, stăpânii Stallite-urilor, care făceau și pe judecătorii și pe învățații și pe alte-alea), care se ocupau de aprinderea făcliilor noaptea, păstrarea ordinii, îngrijirea FaRha-ului, adică a farului cetății, (un sistem dubios de oglinzi) și în caz de incendiu erau pompieri) pe nume Arkhan, în orașul Sparta, care este smuls de la activitatea lui obișnuită de o forță întunecată. Trebuie să riște totul pentru a afla sectretele întunecimii, morții și poftei ce-i dă târcoale. V-am lămurit? He, he, așteptați până în septembrie că n-o să vă pară rău. Noi vă mai ținem la curent, cât mai știm să-l folosim. Se pare că după 2054 foarte puțini vor mai ști ce înseamnă curentul. Dar uite, nici n-am observat că s-a luminat afară. He, și când i-oi da ditamai aricolul lui Paul... așa-i trebuie. El vroia o pagină... mor de râs. Eu vă mulțumesc și mă duc să mă culc.

- Andrei





De la complexitatea personajelor (jos), la realismul unic al umbrelor (dreapta) și la scenele de role play (sus), cum numai cei de la Kalisto se pare că știu.

De la



până la



şi alte 4000 de articole pentru birotică

există

RTC

echipament complet de birotica
tel: 01/222.97.99
Fax: 01/222.51.55

Need For Speed 2

Producator: Pioneer Productions	
Minim	Recomandat
P5-90/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-133/32M 4X CD-ROM Sound Blaster

După un număr special de strategie la care neuronul şi (eventual) norocul sunt la loc de cinste, încercăm (ezitant) şi câteva joculeţe de inimă şi suflet (în traducere liberă: mâini şi tastatură).

A fost o vreme când în directorul **GAMES/CARS** al fiecăruia existau numai jocuri care se descurcau onorabil pe **286/386** şi pe care le vedeam, în momentul acela, unul mai frumos decât altul. Vremea bitmap-urilor mişcătore, a decorurilor fade şi a mişcarilor sacadate a apus astăzi în umbra **DX**-urilor şi a **Pentium**-ului, fiind înlocuite, cu real succes, de poligoane texturate şi încă câteva artificii posibile numai pe procesoare cu frecvenţe de tact costisitoare. **Need For Speed II** este un astfel de joc.

Need 4 Speed 2

***Lemă:** Dacă ai un CD-ROM rapid nu are rost să instalezi mai mult de 10M, diferenţa de viteză este insesizabilă.*

Joculeţul este succesorul cunoscutului **Need For Speed** tot atât de înfipt (în acceleraţie) ca părintele său. Prima impresie pe care am avut-o a fost „nimic nou sub soare", în afară de câteva direcţii mai mult sau mai puţin importante.

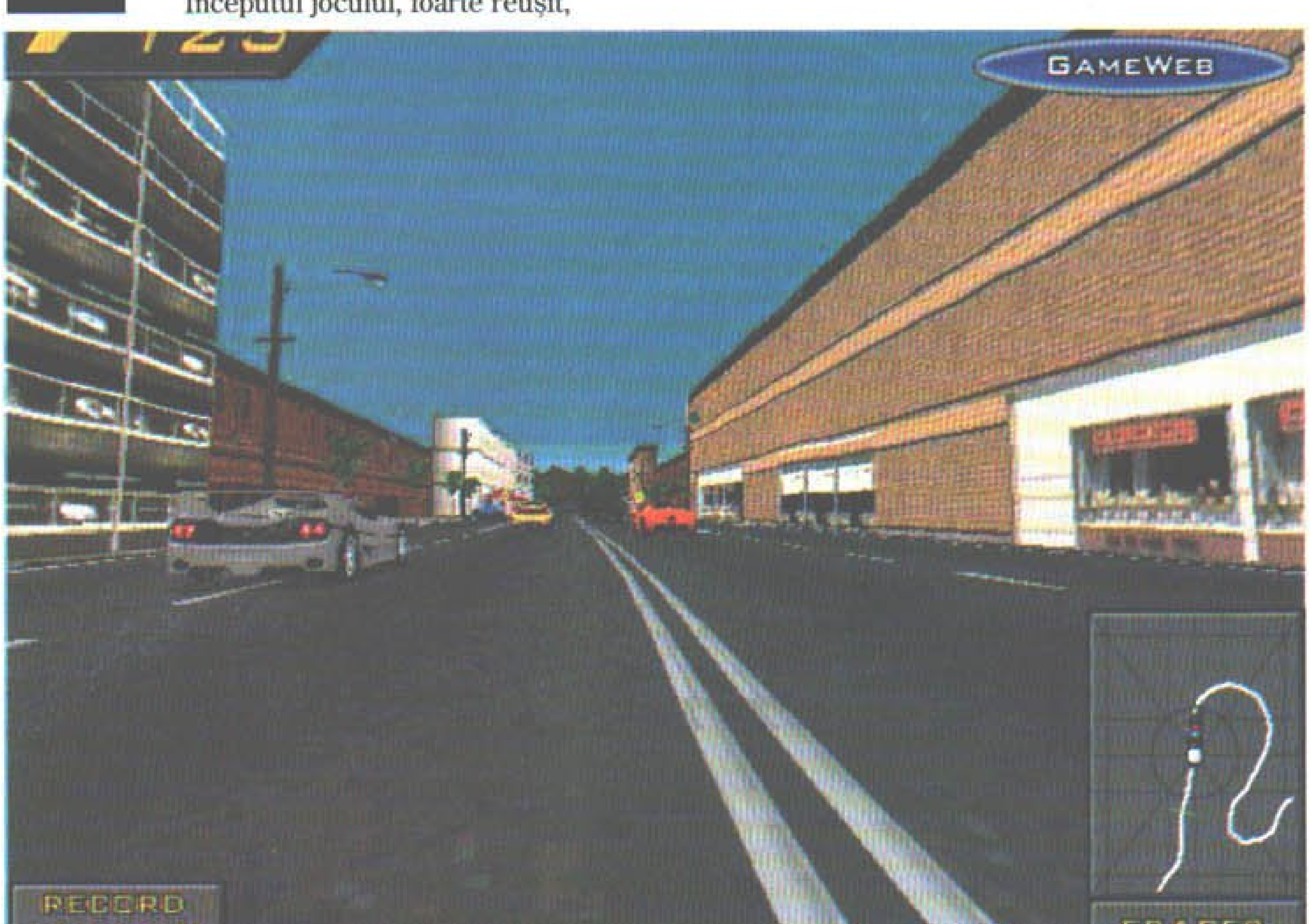
Începutul jocului, foarte reuşit, creează impresia unei apariţii în forţă, cu o grafică deosebit de interesantă, cu meniuri, imagini şi secvenţe video care „penetrează bine" creierul jucătorului. De exemplu partea de video ocupă, zic eu, măcar 60% din CD. Cu siguranţă orice jucător va pierde timpul mai mult urmărind video-clipurile cu maşini decât cu jocul propriuzis, deoarece...

Odată selectată o maşină, o pistă din cele şase disponibile, şi un mod de joc (split screen, network, single) poţi începe plin de încredere cursa. În acest moment însă, se evidenţiază puterea calculatorului fiecăruia. Jocul spune că un **P90** este suficient pentru modul single şi un **P133** pentru multi-player. Asta o crede el. Chiar şi în versiunea recomandată (**P166**, 16M RAM), cu grafica setată la maxim, jocul şi sistemul de operare sub care lucrează (ferestre nouăş'cinci) creează un conglomerat diabolic care duce la un raport frame/sec îngijorător de slab. Cu toate acestea senzaţia de viteză este mai bună decât la primul joc şi traseele sunt mai interesante şi mai placute ochiului. Astfel primele două trasee (Norvegia şi Australia) sunt pentru super-începători şi nu conferă cine ştie ce senzaţii, urmatoarele două (Europa de Nord şi Canada) sunt pentru cei care ştiu deja despre ce e vorba şi eu le-am considerat şi cele mai bune trasee din joc, de viteză fără să uiţi însă degetul (!) pe acceleraţie şi în fine ultimele (Grecia şi Nepal) sânt pentru avansaţi. În rest claxoane, acceleraţie, depăşiri, accidente, viteză, derapaj, câştigători, învinşi...





Unii zic că se conduce mai bine din maşină. Alţii zic că din afară. Măcar înăuntru nu te plouă.



Un pic după luarea startului. Radarul din dreapta e o chestie destul de folositoare, atunci când vrei să ştii dacă trebuie să conduci vârtos şi serios, sau ai timp de-o ghiduşie, două.

Cum stă treaba

Personal nu am apreciat deloc lipsa unui contor de damage. Accidentele pe care le poţi avea pe parcurs sânt impresionante şi această invulnerabilitate forţată nu justifică alegerea simulation/arcade pe care o faci la început. Părerea mea este că datorită vitezei mici cu care pot fi parcurse ultimele două trasee (deşi interesante), acestea nu-şi prea găsesc locul în acest joc de viteză. Deşi maşinile au caracteristici diferite se remarcă din start două: **McLaren F1** (care şi în realitate câştigă aproximativ toate concursurile la care participă) prin viteză mare şi acceleraţie pe măsură şi **Lotus GT1** prin uşurinţa cu care se manevrează. Astfel poţi învinge mereu cu un minim de efort şi de noroc primele patru trasee cu **McLaren F1** şi ultimele două cu **Lotus GT1**.

În concluzie zic că avem un joc care merită două note: una mare pentru pentru imagine şi una mai mică pentru jocul propriu-zis.

Totuşi, deşi nu sunt un împătimit al genului, jocul mi-a plăcut şi astăzi mai pornesc din când în când un **Need For Speed II**, aşa... pentru calibrarea degetolor, am zis!

-Johnny

78

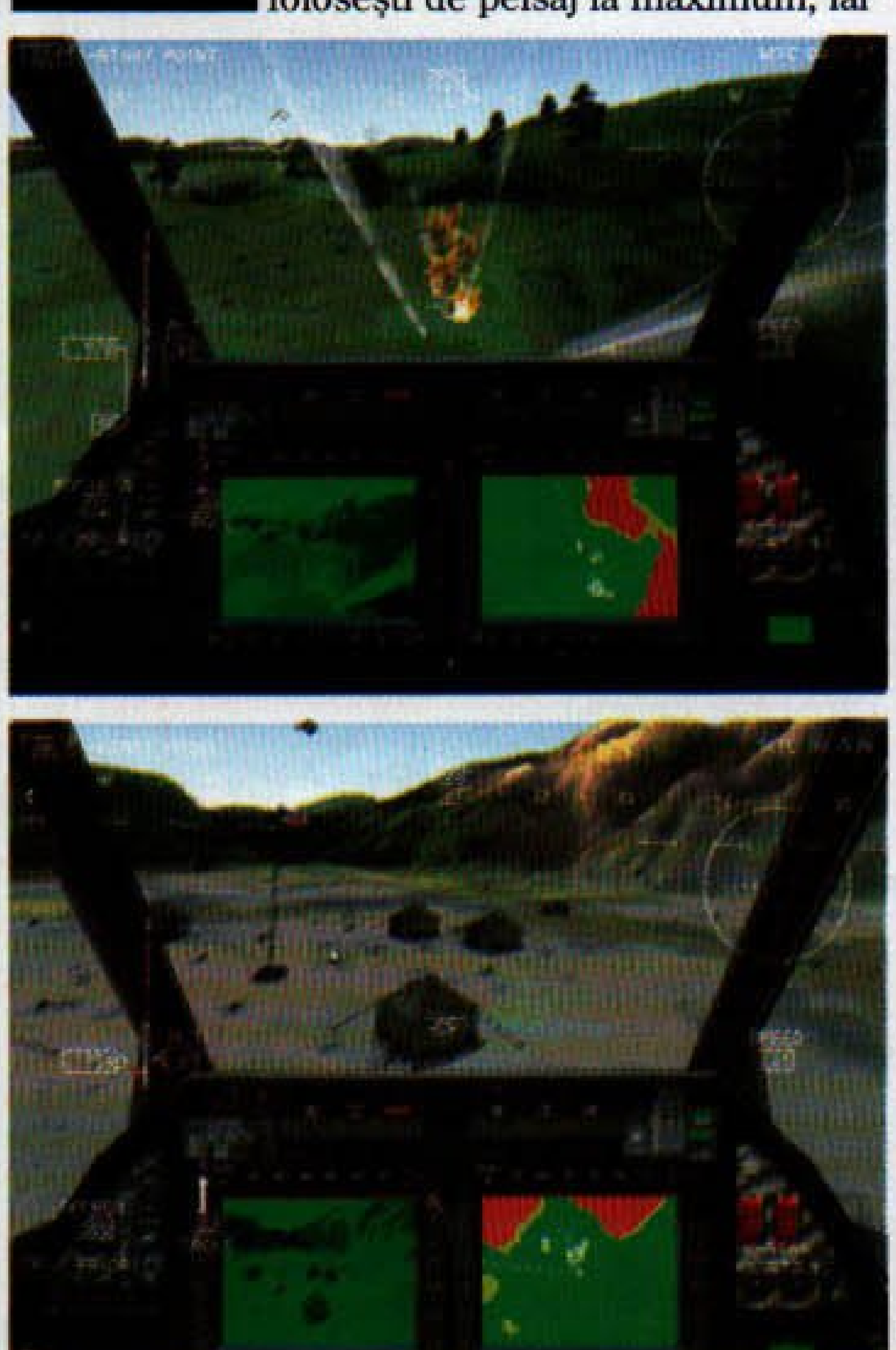
Ce ne place	Ce nu
Engine-ul e ceva mai performat ca în prima parte, iar traseele mai spectaculoase	Un sentiment de plictiseală te cuprinde fără mare efort. Se prea poate ca filmele să placă mai mult ca jocul.

Producator: Novalogic	
Minim	Recomandat
P5-90/16M 2X CD-ROM SVGA Card	P5-166/32M 4X CD-ROM Sound Blaster

Comanche 3

„Ce faci desearǎ?"
„Un Comanche."
„Need help?"
„N-ar strica."
„Mǎnânc şi vin şi eu."
„Roger that! Dismessed!"
„He..."

Mulţi dinre voi aţi văzut demo-ul şi ştiţi cam ce vrea şi cam cum arată. Care nu-l-aţi văzut uitaţi-vă la poze. Dacă v-aţi revenit şi putem continua am să vă explic ce e cu ultima nebunie a celor de la Novalogic. Aşa cum vă spuneam prin numărul patru, s-a folosit noul engine numit VoxelSpace2. Ce aduce nou? Peisaje superebe, un plafon de nori, care numai că nu-ţi udă ecranul, obiecte care reacţionează conform fizicii şi multe altele. Accentul din punct de vedere al simulării s-a pus pe particularitatea RAH-66-ului, de a fi greu detectabil. Aşadar, adio atacuri în forţă. Totul e o pitulare, o pâşpâială, trăgând cu ochiul după fiecare dâmb, deseori vazându-ţi inamicul doar pe monitor. Are capabilitaţi de zoom dar care nu te-ajută de fiecare dată, inamicul deh, fiind bine camuflat. Trebuie să te foloseşti de peisaj la maximum, iar Comanche-ul îţi oferă condiţile şi plăcerea necesară. Mă veţi întreba unde e acţiunea, dacă tot merg ca melcul şi arunc rachete pe un cursor. Eh, voi ştiţi că nu există muniţie nelimitată şi pe deasupra, la propriu, mai există şi elicoptere inamice. Misiunile se complică de la prima până l ultima progresiv, (are în total 30 de misiuni) astfel că pe la cele din urmă prin munţi ai de urmat cursul tuturor văgăunelor, de care-i plin peisajul, orice ridicare peste inălţimea unui copac fiind aproape fatală. SAM-urile ruseşti odată ce te-au detectat nu prea te iartă. Dar de obicei fiind într-o escadrilă mai mare ai posibilitatea unui atac strategic. Şi nu vă imaginaţi că odată detectat eşti mort. Nu se fac eschivări de la rachete, dar ori eşti rapid şi-l potoleşti până să tragă ori cobori într-o vale aşa, să poţi aduna şi flori dacă vrei. Mă refer ca altitudine.



Explozile rachetelor şi colibele băştinaşilor. Ah şi dârele de fum ale rachetelor.

Că reţeaua-i ca o râie, Te mănâncă şi-n călcâie

Jocul se poate juca în reţea până la 8 jucători cu un singur CD. Ei, aşa mai zic şu eu generozitate. Singura problemă ar fi că e cam pretenţios la cerinţe şi nu toţi din LAN-ul nostru se ridică la standardele de azi. C-aşa-i românul... În mai mulţi însă, farmecul creşte exponenţial. Mai ales că unele misiuni, în care eşti cu alte echipe de la alte baze, comunicaţiile sunt un delir. Ba se mai întâmplă să mai intercepteze careva comunicaţiile ruseşti şi le bagă pe canalul principal. Şi atunci să vezi distracţie. Ce mai, speach-ul e minunat. Ce să vă povestesc că toţi ai tăi, în afară de gagica de la bază, care nu ştiu ce-are dar îţi



Poţi să pilotezi şi aşa. Te vezi şi eşti mândru.

spune după indicativ, te strigă „şefu'"... eh, ce vremuri!

De te scarpini şi de-o stâncă Ziuă-noapte, te mănâncă...

Şi tot dă-i la ei ca la păstăi. Ne strângem de-un mic escadron şi ne împărţim sarcinile. Iar dacă ne strângem şi mai mulţi nu ne displace nici un head-to-head, deşi la cafteală rămâne un lider mai de demult. Nu vă zic cum se cheamă; mai ghiciţi şi voi. Să revin la ale noastre. Ce impresionează este perfecţiunea detaliilor, şi obiectele. E ciorapul ăla de arată cum bate vântul, o minune. Iar copacii au încetat să explodeze şi cad şi ei ca ... (era să zic şi eu ca oamenii, dar mă scoteaţi iar obsedat) pomii. E mai paşnic aşa, nici măcar nu aduce a forestier. Tancurile şi rachetele sunt sub corturile lor de frunze sau cu zăpadă artificială. Casele se prăbuşesc frumos,



Dacă nici cu cerul ăsta n-au nimerit-o Novalogic, atunci nu văd cine o s-o nimerească vreodată.



BUUUUUUUM & FÂSSSSSSSS!

fiecare bucată cade cu zgomot specific, chiar dacă-i apa în jur, se aude perfect. Apa nu mai reflectă peisajul dar are o altă formă, cu spumă și o oarecare transparență. Ba tot studiind apa, am văzut rechini. Ei, zic, mai dă-o naibi, că nu-i Troffe Bass să merg la pescuit. Am tras în el dar nimic. Mi-am luat viteză, am tras aer în piept și țuști după el. Și ce să vezi, m-am scufundat cu elicopterul. Adică el s-a făcut praf și eu l-am văzut bâl bâl cum se ducea.

Deși e Dolby, Stereo, Surround, muzica cere un waveblaster ca să sune ca lumea. E doar o temă care e înregistrată brut, cea din meniu. In rest nici track-uri audio nici altceva. Sunetele pe de altă parte se apropie de foarte bune.

Interfața a rămas aproximativ aceeași, cu mici excepții ce țin de unele treburi introduse, cum ar fi setarea altitudinii fixe și a puterii motorului. În rest se poate manevra cum dorești existând înlocuitori pe taste ale pedalelor. Nu

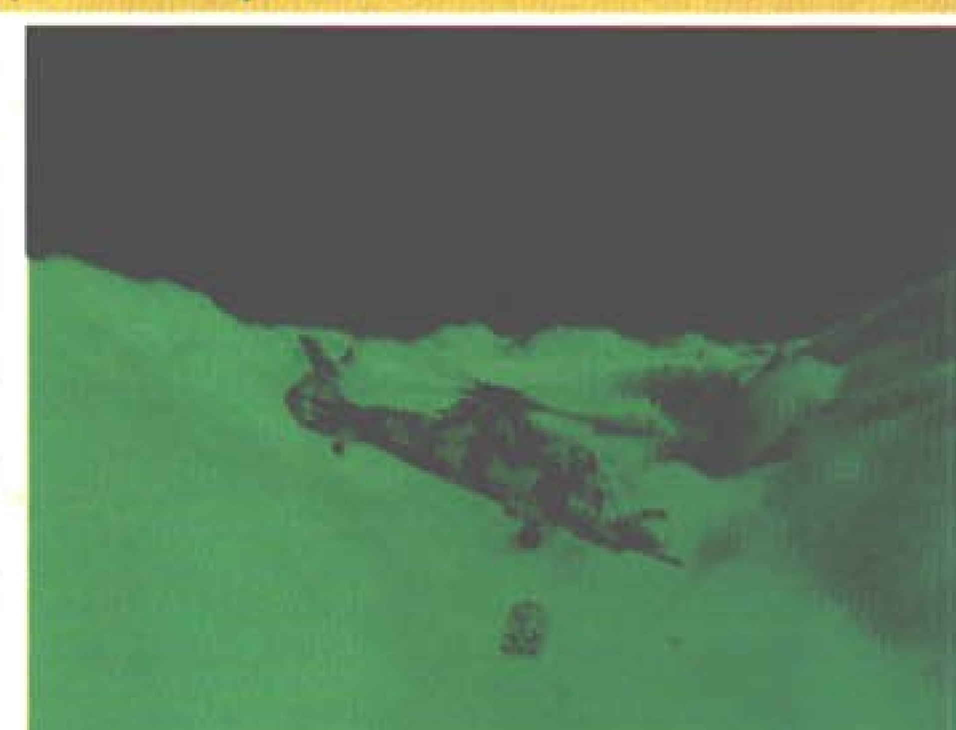
„Novalogic a creat în Comanche 3 peisaje de natură impresionistă. Adio Musé d'Orsay 'Neața Comanche 3", ca să rimeze, asta a spus-o Andrei.



În una din primele misiuni îți este oarecum testată capacitatea de pilot și îndrăzneala, fiind pus să alegi: pe deasupra sau pe dedesubt. Spun „oarecum" pentru că e simplu de tot.

permite însă alegerea tastelor de catre jucător. Ca de altfel la nici un joc al lor. Vor ei sa-și impună stilul. De fapt simulatoarele sunt facute pentru pasionați. Iar un pasionat fără un joystick cu throtle, hat, și patru focuri e destul de chinuit.

Deocamdată, așa-i românul. S-au mai schimbat câteva lucruri pe bordul RAH-ului. De exemplu nu mai trebuie să amețești pe tot peisajul până gasești ultimmul obiectiv al misiuni. Ai trasat un plan de zbor ce ține cont de relief, și care nu-i obligatoriu să-l respecți, mai ales când faciechipă cu încă cineva. Dar exită marcate way-point-urile chiar și pe display-ul din cască. Acest lucru ajută foarte mult să știi bine ce-ai de facut, obiectivele sunt clare. De dărmat sau de apărat ai de toate: baze, convoaie, poduri, trenuri, vapoare,



Noapte. Deci infraroșu.

avioane, camioane, stații radio și de comunicații, fabrici etc. Mai vreți ceva?

Oricum ar fi eu îl recomand celor ce-au mai jucat atât Comanche-ul cât și alte sim-uri de elicopter pentru că aduce o nouă viziune atât a pilotării (funcție de misiune) cât și a graficii. Cei care n-au apucat să joace vre-un sim. de elicopter și cred că i-ar pasiona, să-l încerce cu încredere. Are și misiuni de traning. Când om fi la club o să vă povestesc cum am condus eu un Puma și un Mi-8. De fapt în redacție mai e Georgică cu diploma de pilot (a zburat și cu balonul) și Dănuț cu grănicerii lui. Eu am fost mai cuminte, da' m-am dat și eu prin aer. Ce? Credeți că numai ăștia care gândesc după noua logică știu ce-i aia și care-i ăla? Eeeeiiii...

-Bubble



Misiune de iamă cu rachete-n apă. Aurora boreală se dăduse toată așa că ne-am mulțumit cu un apus ornat cu nori după gust.

93

Ce ne place	Ce nu
Realizat excelent sub toate aspectele. Oferă mult și multe, totul frumos prezentat.	Muzica un pic... ca la Novalogic.

Producator: Apogee	
Minim	Recomandat
486-66/8M	486/100/16M Sound Blaster

Stargunner

Dintre toate genurile, arcade-ul pare cel mai simplu de abordat și, într-o oarecare măsură așa și este. Ești firmă producătoare și vrei să faci un joc? Ce să fie el, jocul? Hai, un arcade. O navă, mașină, tanc, bărzăune, ce-o fi, trăgând în stânga și-n dreapta. Nu tu AI, nu tu interfață să-ți ucidă jocul. Direcțiile, tasta de foc, ceva dinamism și-n rest...

Ce te faci însă dacă ești Apogee și nu-ți permiți să scoți un arcade prost? Ce faci dacă vrei să scoți un arcade demn de zilele de glorie ale genului. Ce faci dacă vrei să fie dinamic, să arate bine, să prindă jucătorul și să nu-l mai dea drumul... măcar până la nivelul următor. Ce faci?!! Faci jocul. Și-l spui Stargunner.



Tagadagadam, BUUUUM! BUM! BUM! BUM!
Cum? Alo? Alo!!! Cine? Da! Da' dom'le eu, Stargunner. Am treabă acum, vorbim diseară. Tagadaga....

No money, no fun

Mergând pe principiul că totul se plătește, Stargunner este genul de arcade în care pornești în șirul de misiuni cu o navă bătută-n cap urmând s-o umpli pe parcurs de tot soiul de unelte cumpărate cu banii câștigați în misiuni. Misiunea e lungă și întortocheată, fiind împărțită în 33 de niveluri. Între două lupte, faci o pauză și te destinzi în magazinul de arme. Ca-n Raptor, va să zică.

Principiul fiind simplu și des întâlnit, ce face din Stargunner un joc bun este realizarea. O grafică muncită și un peisaj încărcat, combinate cu o acțiune îndârjită și dinamism din belșug, oferă jucătorului satisfacția deplină și mouse-ului sau tastelor un calvar asemenea.

Ca în mai toate jocurile, important este să nimerești locul aflat între foarte greu, foarte simplu, foarte dinamic, foarte static, foarte încărcat, stupid de anost și altele de genul. Stargunner reușește să echilibreze toate aspectele pomenite. E destul de dificil și ar fi fost frustrant, poate, dacă nu ar fi fost inclusă opțiunea de a salva în timpul jocului, chestie ce te scutește de nervii cei plați. Există și acel echilibru între puterea armelor tale și gradul de dificultate, astfel că niciodată nu poți să stai lipsit de griji în spatele unui set de arme capabil să treacă tot ecranul printr-o perdea de foc, dar nici nu tragi în crucișătoare spațiale cu vreo archebuză SF. Ai parte, așadar, pe tot parcursul jocului de... distracție.



Famecul vine și din acel sâmbure de Hagi Tudose care îți este plantat în sufletel. Strângi fiecare bănuț cu grijă, rabzi încă o misiune și încă una fără să-ți cumperi nimic pentru a pune mâna pe super-ultra tunul cel supărat care să te scutească de griji și să facă praf boss-ul de la sfârșitul nivelului fără multă vorbă.

Toate astea se pun pe un fundal sonor care să te zgândăre la nervul eroic și să-ți dea sentimentul că ce faci, faci bine și pentru binele tutur-or. Când termini nivelul, muzica ridică scena la rangul de final de film, iar pe tine la statutul de star video, nu de alta, dar asta vine după un nivel întreg în care ai fost star gunner.

Am zis bine? Go.

-Bugs

92

Ce ne place	Ce nu
Realizat bine Dinamism ca la carte. Bine echilibrat.	Nu multe. Poate o opțiune de joc în doi...





Biloaie, țevi, țucumberi, pufulonci, clonțăi și biligonguțe cu țepenele, la tot pasul. Așa-i cu arcade-urile astea.

Extreme Assault

Producator: Blue Byte	
Minim	Recomandat
486/120/16M 2X CD-ROM	P5-166/16M 2X CD-ROM SVGA Card Sound Blaster

Toată lumea a jucat sau măcar auzit de Terminal Velocity. Păi, dacă am combina acțiunea îndârjită și calitatea grafică a TV-ului cu un strop de stategie de luptă, cu un scop mai complex decât distrugerea a tot ce mișcă și cu un cât de subțire fir epic? Întrebarea asta și-ar fi pus-o Blue Byte?



Cu vaporașul în Cișmigiu.
Cu elicopterașul... prin zonă.

Avem va să zică un joc în primul rând de acțiune și în al doilea rând un pic de simulator. Te afli la bordul unei bijuterii a tehnicii militare de prin viitor, un elicopter, Sioux AH-23 pe numele său. După un timp, schimbi locul de muncă și te așezi într-un T1, un drăguț hovertanc, deloc mai puțin fioros sau eficient. Ai de cutreierat 6 zone de luptă fiecare cu o serie de misiuni, toate laolaltă formând scenariul, adică nu treci dintr-o misiune în alta poposind prin cine știe ce meniu, ci cursiv. Dacă te uiți în spate la intrarea în misiunea x poți vedea peisajul în care ai luptat la misiunea x-1.

Obiectivele pe care le ai de îndeplinit nu presupun vreo complexitate deosebită a tacticii aplicate, strategia ii-omor-pe-toți-și-pe-urmă-mai-văd putând fi aplicată întotdeauna. Totuși, există misiuni în care lupți contra cronometru, în care ai de apărat un anumit obiectiv și în care modul de luptă încet-dar-sigur nu este de ajuns.

O noutate este modul în care ești forțat să joci la un anumit nivel de dificultate. Dacă joci pe Easy, nu joci decât 2 zone de conflict. Pentru modul Normal ai la dispoziție 4 zone, iar pe Dificult și Extreme poți avea satisfacția totală. Ingenios sau parșiv? Și una și alta.

Un lucru făcut bine

Se observă clar că Blue Byte s-a concentrat puternic asupra calității tehnice a jocului și, pe onoarea mea, le-a ieșit. Fără doar și poate, grafica Extreme Assault-ului, chiar dacă nu fixează noi standarde, este tot ce poate fi mai bun. Dealtfel, Blue Byte luaseră un start bunicel în cursa engine-urilor grafice cu Archimedean Dinasty.

Primul punct pentru Blue Byte îl reprezintă varietatea de moduri grafice pe care le acceptă jocul. 320x200 sau 640x480, în 256 de culori sau hi-color. Acum vă dați seama că în modul grafică ăl mai disperat și având detaliile terenului și ale obiectelor fixate la maximum, ce ni se-arată pe ecran nu poate fi deloc rău. Și-apoi, e vorba și de designeri și de concepție. Elicopterul pe care-l comanzi este absolut bestial ca înfățișare, iar inamicii nu se lasă mai prejos. La capitolul explozii și fragmente aferente Extreme Assault stă foarte bine, chiar dacă n-am observat efecte de iluminare. Asta ar putea fi interpretat ca un punct în minus, însă de ce să pui efecte de iluminare dacă nu sunt musai necesare?Mai ales știind că asta îți omoară jucabilitatea și crește rău de tot cerințele tehnice?



Cu vaporașul în Cișmigiu.
Cu elicopterașul... prin zonă.

Una peste alta, poți să-ți alegi un astfel de mod grafic încât să poți juca decent, să arate bine și să se miște pe deasupra. E frumos că poți să schimbi din hi-res în low-res „on the fly" (în timp ce joci va să zică) și dacă simți că vrei mai multă viteză sau mai multă frumusețe, nu trebuie să muncești deloc.

Și nu numai

Deși la început pare un pic anost și lasă impresia că n-o să te prindă și că o să-l lași baltă după câteva misiuni, plictisit de pulverizat inamici în stânga și-n dreapta, Extreme Assault are ceea ce-i trebuie că să se vâre pe sub pielea celui

> **„Blue Byte s-a concentrat puternic asupra calității tehnice a jocului și, pe onoarea mea, le-a ieșit"**

pasionat de acțiune și nu numai. Misiunile sunt scurte și pline de dinamism. Nu cauți turbat vreun loc, nu duci lipsă de companie niciodată, nu există timpi morți și, cel mai important, există o varietate mare a peisajului și a inamicilor.

Poți să intri prin clădiri, tuneluri, treci pe sub poduri, distrugi clădiri, generatoare ce alimentează câmpuri de forță sau porți blindate. Mai răpești din curtea dușmanului un ostatec,



Cu vaporaşul în Cişmigiu.
Cu elicopteraşul... prin zonă.

într-o serie de morţi alternative, datorită lipsei de locuri în care să te ascunzi (radarul poate fi pus off) şi unei oarecare deficienţe la viteză şi mobilitate.

Şi în modul multiplayer, poţi să treci de pe scaunul de pilot de elicopter pe acela de conducător de tanc, ca să vezi cum stau lucrurile şi văzute de la sol. Hm, aş vrea să văd şi eu tancul ăla care poate ştrafa. Eh, de-aia-i zice hover.

mai ataci un transport de muniţie, mai cu rachete, mai cu bombe, totul e să ai mână îndemânatică şi, eventual, noţiunea timpului.

Cum?

Ca la un joc de acţiune, interfaţa e simplă, iar controlul maşinăriei e simplu şi deloc frustrant ca în alte cazuri (vezi Sand Warriors). Sus, jos, înainte înapoi, ba chiar şi Strafe (aici Drift) stânga-dreapta. Prin misiune, culegi de pe drum muniţie şi energie, astea apărând de obicei în locul în care şi-a luat zborul spre ceruri sufletul vreunui nefericit inamic, laolaltă cu o bucată din nava sa.

Nu singur? Ba... da

Multiplyer-ul a fost luat în calcul. Se pot juca până la patru omuleţi pe o reţea locală, însă nu este cel mai fericit mod de joc. Death-match-ul care se încinge are tendinţa de a se transforma

Aşa că

La final recomand cât se poate de călduros jocul tuturor doritorilor de acţiune, ba chiar şi acelora care au impresia că aşa ceva nu e pe gustul lor. Pe vremea lui Wing Commander 1, dacă nu-ţi plăcea arcade-ul, nu jucai. Acum, când orice amărât de joc de împuşcat băieţi răi beneficiază de un engine grafic crizant şi îţi pune la dispoziţie un univers aşa bine pus la punct, e timpul să ne călcăm pe inimă şi spunem „Mă, io nu le-aveam cu joacele-astea cu puşcoace da' ştii ce? Ăsta îmi place. Pur şi simplu". Go?

-Bugs

91

Ce ne place	Ce nu
Realizare tehnică excelentă. Scenariile misiunilor sunt chiar ok.	Jocul multiplayer e slăbuţ şi nu oferă satisfacţie. Nici măcar ăluia care învinge.


Cu vaporaşul în Cişmigiul subteran.
Cu elicopteraşul... prin zonă.

F22
Necazul drepturilor

NU mai ţin minte exact dar parcă în nr. 4 vorbeam de Interactive Magic şi fabulam pe baza unor ştiri de-atunci cum vor ei să scoată un simulator de F22 la care au luat o bucată de vreo 250 mil. km. pătraţi, i-au fotografiat din satelit, şamd. Ştiam atunci că şi Novalogic avea în plan un F22, am şi scris şi atunci şi când a apărut. Am primit apoi o casetă video cu un interview pe CNN al presedintelui celor de la I-Magic şi cu câteva imagini din F22-ul promis. Nu mi s-a părut deloc a fi ceva aşa de grav.

Însă Novalogic anunţă un alt F22, ceva pe Voxel2 parcă. I-Magic şi-a botezat produsul iF22-Raptor, iar Novalogic F22-Raptor. Totul e ok, până când Novalogic încearcă să cumpere drepturile de exclusivitate de la Lockhead (firma producătoare a avionului) şi de la US Navy, ceea ce ar fi însemnat ca numai ei să poată folosi acest nume, şi să fie unicii producători ai simulatorului celui mai performant avion de vânătoare.

În tot acest timp producătorii lui EF-2000 au început şi ei lucrul la un simulator de F22. Lucrurile se complică mai rău când cei de la Apogee care în 1993 au scos un joc numit Raptor, vi-l amintiţi probabil, au ridicat pretenţii la titlurile celor 2 (I-Magic şi Novalogic) ei având drepturile pentru numele de „Raptor". Un imens război a izbucnit între cei de la Novalogic şi I-Magic. Finalul? Cei de la Apogee n-au vrut să vândă numele decât unui singur producător şi aceştia au fost Novalogic, cealaltă firmă fiind nevoită să nu mai folosească numele de „Raptor" fapt care i-a lovit rău, având deja cutiile şi manualele tipărite. Novalogic n-a reuşit însă să cumpere drepturile de exclusivitate pentru F22 de la Lockhead.

Aşa că vom avea cel puţin 3 simulatoare de F22. Încâlcită treabă, nu?

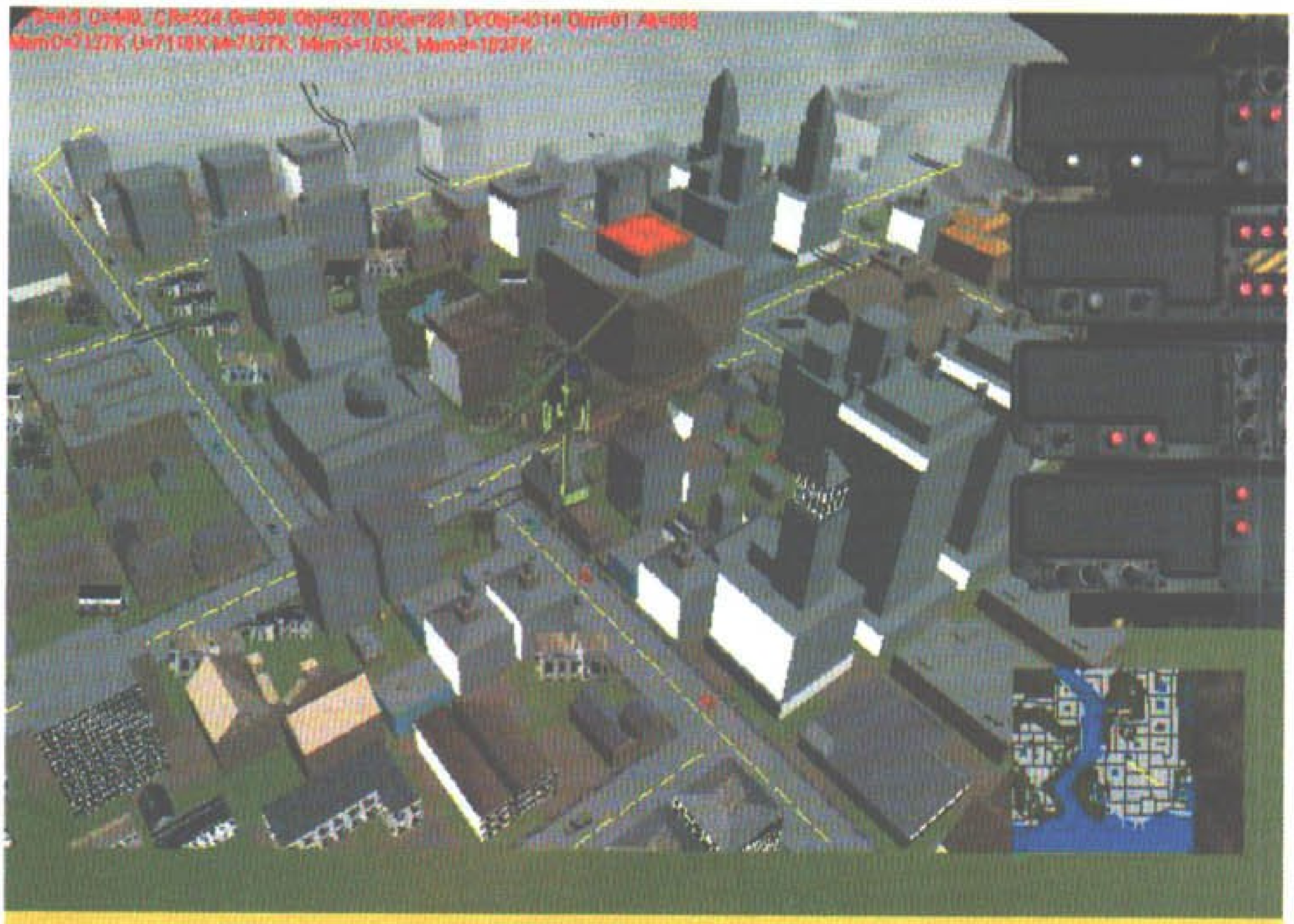




Simcopter

Producator: Maxis	
Minim	Recomandat
P5-90/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-166/32M 4X CD-ROM Sound Blaster

În mod evident francezii nu prea îi au la inimă pe americani. Paranoia franceză cu privire la pierderea identității culturii naționale (n.a. a Franței) sub asaltul susținut al elementelor de tip american este o realitate care se reflectă în asa zisele legi menite să asigure protecția producției franceze de orice tip, care „este la fel de bună". Jocul de față însă demonstrează încă o dată inferioritatea producției de jocuri franceze căreia îi lipsește acel ceva american.



În condiții normal (cu clădirile texturate) orașul se vede mult mai plăcut decât aici

Până mai ieri afirmam cu sinceritate că seria **SimCity** este singura care merită atenție din lista jocurilor create de **Maxis** și din seria **Sim**. Ideea (genială de altfel, norocul debutantului) **SimCity**-ului a fost transpusă și în **SimCity 2000** și (ca dovadă a succesului acestuia) ne vom delecta în curând și cu **SimCity 3000**. Restul jocurilor care au apărut până la jocul despre care discutăm aici s-au dovedit a fi încercari oarbe ale **Maxis**-ului de a-și creea o piață stabilă într-un univers dominat clar de firme puternice mai puțin francofone. Acesta este motivul care m-a determinat să nu aștept prea mult de la **SimCopter** nici ca joc în general dar, mai ales, ca simulator în special. Astfel am ajuns să ocolesc o vreme CD-ul în cauză până când providența a acționat...

Simulare

SimCopter nu este nici pe departe un simulator de elicopter. Ideea de simulare vine mai mult de la simularea zonei (orașul-insulă) în care ai bucuria de a te desfășura. Dacă pornești de la început cu ideea de a-l „desființa" atunci vei obține fără efort acest lucru, încă de la început. Dacă ai însă maturitatea să privești jocul cu mai multă deschidere, să îngădui (lui și ție) timp pentru a intra în universul pe care acesta îl creează, să treci cu vederea faditatea grafică a anumitor obiecte (care în viața de zi cu zi sunt tridimensionale, de exemplu propriul trup...), eventualele lipsuri în continuitatea mișcării (pe sistemele mai slabe) să te lași cuprins de atmosfera creată prin imagine și sunet, dar mai ales prin idee, atunci rezultatul va fi satisfăcător.



Fără a avea cine știe ce efect vizual, fumul și flăcările au proprietatea că nu îngreunează prea mult *engine* - ul.

Care e menirea ta în joc? Munca ta este tot mânuirea elicopterului, la un mod mai grosier (sus, jos, dreapta și stânga <<cu și fără *side-steps*>>, ieși din elicopter, etc.) și în plus dirijarea prin radio anumitor elemente din joc (pompierii la locul incendiului, poliția în zona în care se află un infractor, ambulanța la...). Acest lucru îl faci pe parcursul anumitor misiuni, care ți se aduc la cunoștință prin radio, în ideea că la fiecare misiune îndeplinită primești o recompensă în bani care te ajută să acumulezi cantitatea necesară terminarii nivelului (orașului) și, facultativ (care-va-să-zică pentru cei „care vrea") ușurează cumpărarea unor noi facilități (deși dispui de ei, banii acumulați la nivelele anterioare nu sunt luați în calcul pentru terminarea nivelului).

Momentele de relaxare dintre misiuni sau chiar cele de concentrare minimă din timpul unei misiuni pot fi petrecute ascultând radioul (o grămăjoară consistentă de *.wav*-uri) pe diferite posturi după gust (clasic, jazz, rock, techno) care asigură eliminarea monotoniei din timpul jocului. O opțiune importantă este existența și densitatea ceții în oraș care, setată corespunzător, poate duce la realizarea unui efect vizual extrem de plăcut. Ai la dispoziție și un megafon cu care poți dirija traficul într-o ambuscadă sau, foarte bine, poți răcni la un infractor să „înghețe", în speranța că acesta chiar te va baga în seamă. Cu ajutorul unei găleți și a unui tun cu apă (pe care îl cumperi pe parcurs) poți lua inițiativa de a stinge un incendiu fără ajutorul pompierilor iar cu o chestie dubioasă (aduce a lasou) poți înșfăca bolnavii și îi poți repezi singur la cel mai apropiat spital pe care îl cunoști. O chestie care mie mi sa părut mai puțin utilăeste că poți anihila un infractor cu gaze lacrimogene (cu puțin noroc îi arunci „praf în ochi" și nu mai trage în tine cu pistoletul Carpați) până la venirea poliției. Contorul de *damage* este cam aberant, concret ai nevoie de multă voință pentru a deveni o epavă. În ultimă instanță poți să te dotezi cu un elicopter mai performant... dacă te ține punga și reușești să vinzi elicopterul curent la un preț bun.

Finalul

Deși nu pot spune că este (nici pe departe) un super-joc, am pierdut ore bune în fața computer-ului jucându-l, fară păreri de rău. Ideea de bază este că jocul creează un sentiment unic atunci când, în timp, te integrezi efectiv în universul lui, totul este să ai răbdare și să încerci în mod plăcut acest sentiment. Am zis.

-Johnny

73

Ce ne place	Ce nu
Dacă ești genul căruia îi place SC2000, poți face carieră în Simcopter	Lipsă de dinamism. Elemente de grafică un pic penibile, uneori. Poate deveni plictisitor.

Producator: Gremlin	
Minim	Recomandat
486/100/16M 2X CD-ROM SVGA Card Sound Blaster	486/100/16M 2X CD-ROM SVGA Card Sound Blaster

Sand Warriors

Stătea întins și privea în sus. Cerul încins se derula sub ochi. Mișcând capul și-a dat seama ce sunet plăcut scoate nisipul din părul lui. E liniște. Își aduse aminte de ea. Era plăcut să stai așa cu capul pe-o movilă de nisip. Privind în zare, pe marea de nisip i se părea ca vede un nor. Il privi îndelung încercând să vada prin aerul fierbinte ce-i tremura imaginea. Norul creștea cu o viteză uimitoare. Nu putea fi o furtuna în perioada asta, mai ales că era trecut de Ziua Faraonului. Radarul „Gândacului" începu să piuie. Nu-și mai aducea aminte dacă a închis stația sau nu. Se ridică în picioare și se apropie de hubloul deschis. Aruncă o privire înăuntru și întinse mâna să facă umbră.

- La Dracu', radarul era roșu în partea de sus. Într-o fracțiune lansă un „Sun flare". Două rachete se izbiră-n el împroșcându-l cu nisip în gura și-n nas, în urechi... În următorul moment se afla în aer, într-o manevră demnă de el. Dădu drumul stației și scuipă cu nisip. Iar începe, fir-ar să fie...

- Da, eu! Am înțeles. Muh klaj ca jah!

SandWarriors - The Battle for the Sun Throne se încadrează în seria de simulatoare de navă pe care Gremlin le-a promis anul trecut, serie din care v-am mai prezentat HardWar. Povestea este simplă. Anul 6225BC planeta Tawy. Întruchipezi un pilot de elită ce te-ai născut pentru a pilota pentru Osiris și Horus Empire. Mai mult... nimic. Fiind un joc bazat pe DOS, dispune de un engine foarte performant bazat pe poligoane texturate, ce permite realizarea atât de peisaje cât și de încăperi, tuneluri și construcții. Un fel de efecte de iluminare își fac apariția în misiunile de noapte. Dispui pe „Gândacul" tău de 9 arme, de la simpla mitralieră la un Penetrator-bomb, trecând prin lazeri și heat-seeking-missiles, arme ce le obți pe parcursul primelor 7-8 misiuni. Apoi până la misiunea 24 în care se da ultimul atac - Objective - Destroy All - ai de înfruntat tot felul de nave, tancuri, tanchete, Mech-warrior-i, de apărat nave mai mari, porți de teleportare, site-uri și de distrus mult. O sumedenie de construcții care știu să cadă spectaculos, (cauza engine-ului de care vorbeam, și care e în stare sa-ti arate cum se plimbă



Bugs! *Is that you?*

un singur civil pe meterezele urbei sale), muzica și sunetele bine alese fac deliciul acestui joc. Muzica am testat-o pe Quake și mi-a relevat o atmosferă nouă și interesantă. Și acum ascultând m-a luat literatura pe dinainte. Jucat fară muzică, sunelete acoperă discret și bine aducându-si un aport important. Misiunile lungi și complexe, sunt foarte bine gândite, dar și cu unele bug-uri (pe la misiunea a 4-a am killărit tot, am descoperit intrarea în site, am apărat nava aia mare și albastră care pe cuvântul meu nu știu ce făcea ingropată și fâsss: nu se termina misiunea, nu mă mai chema nimeni acasă. Și am repetat-o de Ţ ori. Noroc cu DosNav-ul și editorul lui.).

Desene pe nisip

Grafic *„situatia este următorul lucru"*: Introducerea și filmele dintre misiuni (alea scurte și fără sare) sunt la un nivel mediu. Adică am văzut și mai rele. Cu un speach pe intro ce amintește de MechWarrior II, și cu imagini din joc în intro, dă ceva a la clip TVR1. Singura treabă interesantă este logo-ul celor de la Gremlin. În joc însă, și asta e mult mai important, poți avea mari revelații. Asta dacă ai o placă video bună. Jocul suportă 4 rezoluții: 320x200 pentru tot săracul 640x480 și 640x480+ pentru cei mai înstăriți și un 800x600 pentru meseriași. Dacă ți-se mișcă decent pe 800x600 priveliștea e sublimă. Singurele probleme pe care le-ar ridica, și care îl limitează pe micuțul SandWorriors la scorul de jos, se află la interfață. O interfață care l-a scos pe Paul din pepeni și mi l-a trântit mie. Eu jucându-l la Gremline când era în fază de proiect îl lăudasm mult. Cei drept acolo l-am jucat pe un monstru de calculator și cu un joystick de-ți venea să plângi. Ei pe mouse sau pe taste plângi în hohote. Ori te obișnuiești ori îți cumperi joystick. Eu m-am obișnuit. Și încă repede. Nu-i mare scofală dar e păcat. Ar fi putut face mare vâlvă. Încă nu e timpul pierdut. În rest...

Bjeglod drujgne slovbdanco !!!

-Bubble

75

Ce ne place	Ce nu
Un univers destul de original. Dinamism ok.	Cel puțin în prima fază. comenzile sunt frustrante, iar orientare cam tot peacolo.



Se poate observa în partea dreaptă Muzeul de Istorie, iar în stânga...

Tunnel B1

Producator: Neon	
Minim	Recomandat
P5-100/16M 2X CD-ROM	P5-166/32M 4X CD-ROM SVGA Card Sound Blaster

Vorbeam deunăzi cu un priten și-i ziceam ceva de genul că poți să-ți dai oarecum seama de ce e în capul unor produucători numai din sigla pe care și-au ales-o. Spuneam asta apropos de NEON, o firmă al cărei logo tocmai se desfășura plin de el, pe ecran. Tocmai dădusem drumul la Tunnel B1.

S-a făcut Descent-ul. Hrube și monștrii robotizați. Arme fioroase, poligoane și texturi, 3D dezlănțuit și total. Orientare haotică și, cu tot engine-ul foarte bun.... ușor frustrant de tot în SVGA.

Tunnel B1 reduce la două numărul dimensiunilor în care te miști. Asta ar vrea să însemne că nu te miști pe axa Z, nicidecum faptul că obiectele, peisajul sau inamicii din zonă, nu sunt realizate, 3D. Scenariul, oricare ar fi el, presupune că trebuie să parcurgi, la bordul unei mașini, nave sau ce-o fi, un



traseu mai mult sau mai puțin liniar sau labirintic (uau, ce epitet am scos!). Sunt prezente pentru farmec obstacolelel de tot felul, fie ele baricade fixe sau inamici mobili.

Cu începutul

Jocul are track-uri. Un punct în plus pe undeva (nu mai e necesar engine de cântat muzică și pot asculta ceva și ăi fără SB) însă și un punct în minus. Pe un 2X cinstit, intro-ul e sacadat rău de tot, pentru că sărmanul CD-ROM nu e în stare să fie atent și la animație și la melodie. Pe încă o altă parte, muzica este bestială și foarte folositoare dacă vrei să scrii despre joc. Face atmosferă și îți vine mai altfel.

Apoi

De când am văzut demo-ul, mi-a plăcut realizarea grafică și engine-ul care e responsabil de ce și cum se mișcă. Cele trei nivele de detaliu (unul SVGA curat, celelalte inter-laced) fac ce fac și fac jocul să se miște onorabil și să arate cu mult mai mult decât atât. Efecte de iluminare? Sunt, ba chiar bine realizate, cu toate că nu-ți sar în ochi, ca la Quake, de exemplu. Tipii care au lucrat grafica au avut o slăbiciune pentru explozii, fragmente zburând care-ncotro și dâre de fum. Când explodează un mortier, însoțit fiind de bucățile de baricadă, palisadă și Posadă (ha?) are loc o explozie de lumină de mai mare dragul, iar bucățile de chestie care-și iau tălpășița haotic, arată de-ți saltă inima-n pept de drag.



Sunetele au o caracteristică aparte, n-aș știi să vă spun care, dar dacă le mai auziți odată, le recunoașteți sigur.

Pe total, realizare grafico-sonoro-tehnică, țapănă de tot și mai mult decât atât.

Și încă

O realizare bună nu asigură, însă, nici pe departe un feeling pe măsură și, în ultimă instanță, succesul. Ideea e că producătorii stau bine și la capitolul design, concepție, structură. În primul rând armele. Pe parcursul jocului tot culegi și upgrade-zi, astfel încât, de unde la început tragi cu o mitralieră timidă, spre final ai ocazia să pui la lucru niște rachete rele de tot, plus laseri, un soi de mine sau grenade, ba chiar o chestie gen BFG9000, dar mult mai arătos și mai paranoic.

Un lucru bun este faptul că dificultatea este gradată foarte ok, purtându-te de la penibil de simplu la frustrant de dificil fără să simți mare lucru.

Să vă dau un exemplu de idee bună pentru joc în general. Ca să capeți energie trebuie să faci praf niște butoaie cu semnul binecunoscut al radioactivității pe dânsele. Banal până acum dar, dacă nu ai „cules" energia rezultată din distrugera butoiului, după un timp T (circa 5 secunde) chestia respectivă se transformă radical











într-un soi de câmp energetic care nu numai că nu-ţi dă energie, ba chiar ţi-o ia fără multe resentimente. Rezultatul? Dacă tragi orbeşte şi cu arme de distrugere în masă, reuşeşti să transformi unicele surse de energie din joc, în frumos colorate surse de dezastru. Ăsta e un exemplu clasic de idee care adaugă un plus la dificultate şi farmec, fără să răpească nimic din jucabilitate.

Există bineînţeles lucrurile rele. Nu poţi salva în timul jocului, iar dacă te-ai împotmolit din diverse motive (eşti mort, nu mai ai timp) trebuie să iei nivelul de la început. Poţi să salvezi doar între niveluri şi asta poate fi interpretată ca o creştere artificială a dificultăţii, un fel de „ce să-i mai facem ca să-l termine mai greu?". Un alt lucru nu atât de roz este acela că nu-ţi poţi defini tastele. Nu că ar fi multe şi mărunte, însă e la mintea cocoşului ca într-iun joc în care există noţiunea de „strafe" (mişcarea aia stânga dreapta din DOOM&Co) posibilitatea de a-ţi defini tastele este mult mai mult decât binevenită. Ce fac dacă nu-mi merge o tastă?

Avem acum un amalgam de lucruri bune şi lucruşoare micuţe şi nici măcar rele, mai mult răutăcioase, toate scăldându-se într-o atmosferă conformă, aparte, într-un univers „altfel".

Ce obţinem?

Obţinem...

Un joc care se adresează unui segement destul de bine definit de utiliz... gameri, adică acelora îndeajuns de îndemânatici ca să poată juca un arcade, îndeajuns de calculaţi ca să folosească la timpul lor sursele de energie dintr-un nivel, îndeajuns de tenace ca să joace un nivel de mai multe ori şi îndeajuns de obiectivi ca să aprecieze ceea ce e bine făcut.

Şi-acum ce vine? Eh, Go!

- Bugs

88

Ce ne place	Ce nu
Un engine foarte bine pus la punct. Grafică şi sunet bine gândite.	Nu pot fi definite tastele. Nu se poate salva decât între nivele, ceea ce e o aberaţie.

Machine Hunter

Producator: EIDOS	
Minim	Recomandat
P5-90/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	P5-133/24M 4X CD-ROM Sound Blaster

Cam de mult n-am mai dat de un arcade, nu? Ei, continuând tradiția lui Alien Rampage, MGM Interactive a promis luna asta un nou giock. Este vorba de un 3D shutter, isometric 3-rd person view . Clar. Care-i scriptura?

Miroane, scrie!

Secolul 21, pe când omul colonizase bolovanii din galaxie cum își marchează câinii teritoriul, pe una din aceste colonii: Tehnologia evoluase până-ntr-acolo încât druizii semi-inteligenți făceau mai toate chestiile cotidiene cu care ne spetim noi acum. Normal că are loc o rebeliune, în care minerii, ăăă ăștia, druizii am vrut să zic, atacă puturoșii oameni, amenințând cu exterminarea acestora. Se descoperă că sursa acestei revolte este un virus extraterestru, ce-i scăpase lui Mulder, ce infesta rapid bucățălele de creier ale druizilor făcându-i malefici. Unde oare am mai văzut asta? Mi se pare atât de original... ugh! Răspândit în 25 de zone ale coloniei amenință infestarea pământului cu toată recolta de druizi. În tot acest timp, niște aventurieri descoperă, pe o stație a extrtatereștilor un antidot la virusul numit de pe-acum „Extraterescu". Tu ești poliția sanitară și te duci cu măreața misiune de a împroșca mortal pe toți loviții de Extraterescu. Folosind antidotul Anti-Extraterescu numit pe scurt „Extra-Anti-Terestru B73653$44" poți anihila orice druid, folosindu-te apoi de carcasa și armamentul acestuia. Ai astfel de bălăurit prin 25 de zone până lă înfruntarea finală, ce va fi transmisă în direct și de postul nostru.

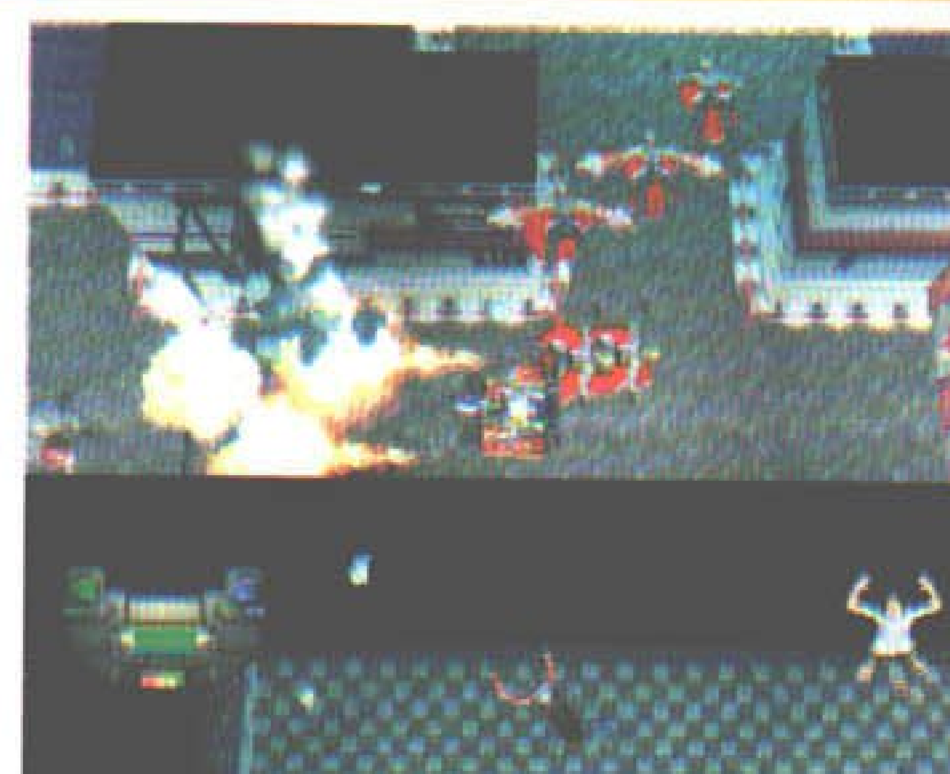
Șterge prostia asta! Cin' te-a pus să scrii? Uff, măi Miroane!

Mai pragmatic stimate cititor, tot trecând din driud în druid, vei observa că dispui de peste 9 tipuri de druizi, împărțiți pe clase (clasa 1 până la clasa „peste 9"), 10 arme, de la plasma-pușca până la aruncătorul de flăcări și gloanțele ce dau colțul (tracking bullets). Efecte de genul fum la țeavă, în urma rachetei sau în peretele unde se oprește, lumini și efecte luminoase, explozii gigantice, pereți dărmați și alte d-astea, fac deliciul jocului. Mai adaug că ai și unele puzzle-uri de rezolvat și



Eu, să vă spun drept nu-nțeleg mare lucru din poza asta. Pare, totuși, ceva frumos. Are flăcări? Are. Pare furios? Pare. Mai ști? Poate chiar este.

secrete, deci tot tacâmul. Odată cucerit un druid dispui de toată energia acestuia, de multe ori având nevoie de ea, lupta cu un druidaș slăbindu-te. Când treci dintr-o clasă de druizi în alta, vechiul druid se va autodistruge lăsându-ți muniția și armele. Pe de altă parte, dacă te distruge vre-un dușman, rămâi la stadiul de pletos. Cu alte cuvinte, îți distruge jucăria și continuă cu tine. Dacă mai reziști și învingi îți iei învinsul drept aliat. Asta îmi aduci aminte Ikary Warriors când luam tănculețu'. Vei mai întâlni 7 tipuri de androizi prin tot felul de peisaje mai mult sau mai puțin ostile (lavă, apă, mine statice sau care-ți sar direct în cap ori doar se plimbă ori apar așa pur și simplu, acizi, solvenți, flăcări, gheață, gaze, uși care se dărâmă, uneori peste tine, întrerupătoare ce-ți aduc o droaie de dușmani pe cap, etc.) De fapt treaba cu inamicii la grămadă pică bine câteodată, mai ales dacă ai vre-un poewer-up la arme și nu se termină chiar când năvălesc ăștia. De ce? Pentru că dacă dai jos muți deodată primești bonus-uri. Cool huh? Se poate juca în rețea până la 8 jucători, cu 4 opțiuni la tipul de joc. Versiunea de care am dispus nu știa nici una, așa că... E doar Win95, și într-o fereastră cât o dischetă de 3" se vede în 640x480. O mărești ai 320x200. Se mișcă bine, având în vedere că la două din modurile le joc (în ceea ce privește unghiul de privit) are ceva de muncă. Vreau să spun că poți să optezi dacă personajul să se rotească în peisaj, sau peisajul să se rotească în jurul personajului. V-ați prins? Așa, da. Sunetele sunt foarte suculente, orice moluscă fiind plină de zeamă. Sângele sare cât colo și băltește



„Dacă are aruncător de flăcări, e bun!" zicea odată cineva.

pitoresc, ca apoi să se ia pe tălpi, roți ori șenile, în funcție de ce porți (druid or not druid? Yes, druid). Mai multe opțiuni la renderizareă peisajului, ce se folosește de toate aceste posibilități, nivelurile fiind dezvoltate vertical pe mai multe etaje. Să așteptăm apariția lui la noi, căci nu se știe cine mai are nevoie de anti-docți! Oricum, dacă vrei să tragi, trage! Ce mai aștepți? Machine Hunter-ul? Bleep - Bleep-Damn Humans - Bleep...

-Bubble

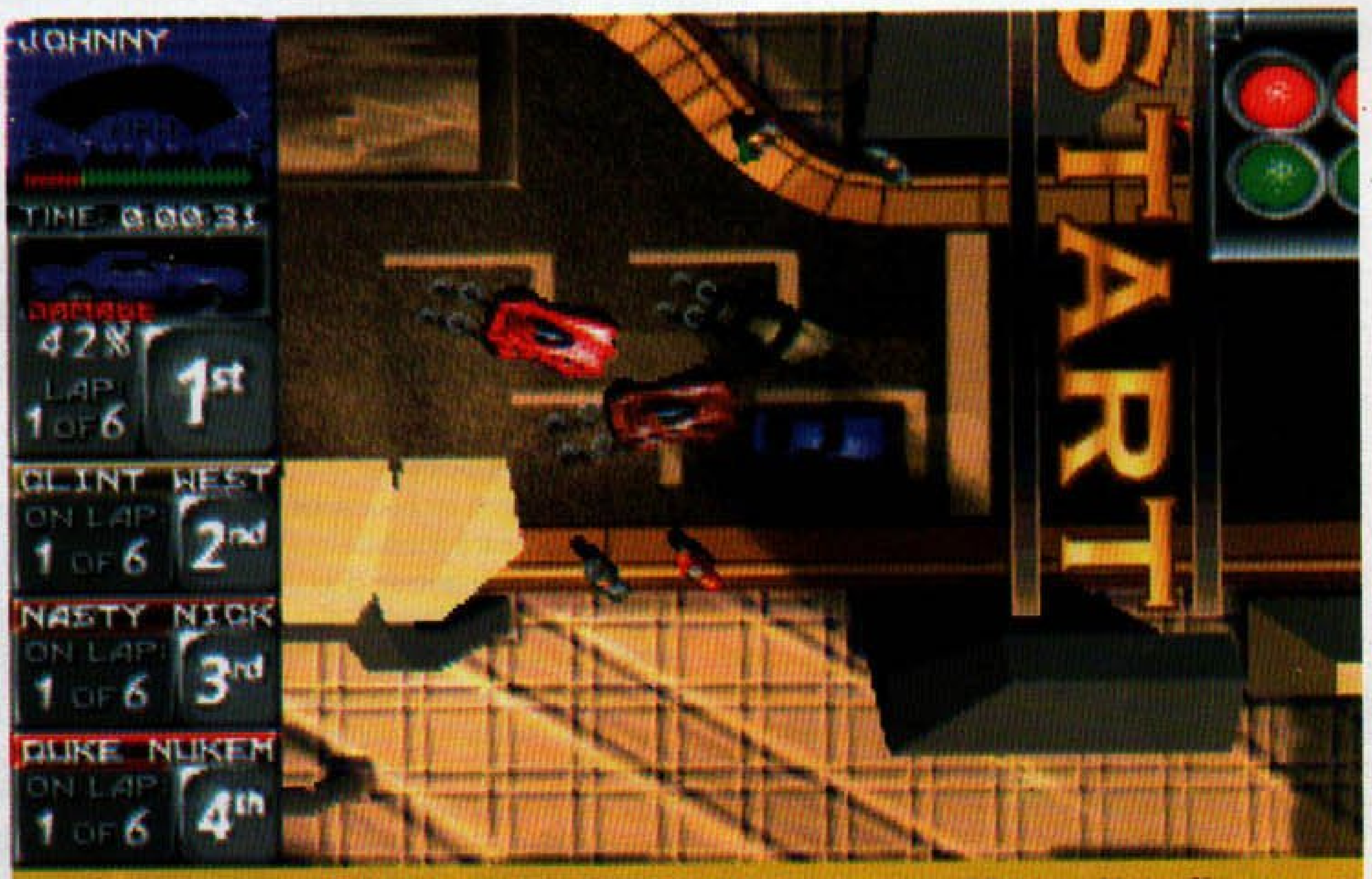
84

Ce ne place	Ce nu
O viziune aparte asupra unui shhot'em up. Grafică haioasă, engine la fel.	Un pic prea încărcat uneori.

Producator: Apogee	
Minim	Recomandat
486-100/16M 2X CD-ROM	P5-100/16M 4X CD-ROM Sound Blaster

Death Rally

- - Păzea!...
- - Tiii, tiiil...
- - Vruuuum!...
- - Fereşte!...
- - Tiii, tiiil...
- - Ni-no ni-no!...
- - ?...
- - Got you!



Aglomeraţie mare la start. „Ce claxonezi dom'le Duke Nukem? Unde te grăbeşti? Te crezi pe Magheru?"

Nu ştiu cum se întâmplă că într-o zi, nici una nici două se strică unitatea de CD de la calculator. „Blasfemie!" am strigat amintindu-mi de vremurile (apuse) în care jocurile se îngrămădeau pe dischete şi în care mesajele de eroare de tipul **„CRC Error"** erau la ordinea zilei. Cu spiritul (cel „tânăr şi neliniştit" nu celălalt...) profund rănit de meandrele vicioase ale vieţii mă plimbam absent prin neantul directoarelor fade şi profund ostile (**Dos**, **Windows**, etc.), când deodată şansa î-şi arată providenţiala mână într-o revelaţie nasperată: **„C:/GAMES/DRALLY"**. Scurt şi la obiect î-mi sare inima de bucurie şi ochii mi se umplu de lacrimi. „Tăiaţi viţelul cel mai gras şi destupaţi butoiul cu vinul cel mai vechi căci fiul cel mare, pierdut a fost şi s-a găsit". Zis şi făcut. Lansez cu bucurie jocul, cu speranţa în suflet că varianta „full" se va ridica la nivelul celei „demo", pe care o atacasem mai demult cu Paul şi care mă enuziasmase la un nivel suspect. Ce să mai spun? Jocul mic da' rău. Nebunie curată: maşini, rivali, bani, sponsori, *easy-normal-hard*, *damage*, *upgrade*-uri, într-un cuvânt tot ce-ţi trebuie pentru a-ţi omorâ o noapte de marţi.

Ideea este că începi, nefericitul de tine, cu o roabă de maşină şi 450$, cât pentru un burger microscopic, cu termenul de garanţie depăşit, la McGheorghe, şi pe ultimul loc (20) şi 0 (zero) puncte într-un clasament gen ATP. Cu sârguinţă şi puţin noroc vei reuşi să treci peste acest dezavantaj, vei acumula bani, vei cumpăra maşini noi şi vei face câte un *upgrade* mic acolo unde este cazul, în speranţa că la final, când vei avea maşina cea mai scumpă cu maximum de *upgrade*-uri, vei ajunge pe primul loc, vei concura cu „capul răutăţilor", cu jucătorul suplimentar pe traseul suplimentar şi dacă învingi jocul se va termina plăcut de brusc trecându-ţinumele în *hall of fame* şi invitându-te să o iei de la început, ceea ce bineînţeles că nu vei face.

Am jucat jocul la tandem cu Paul şi cea mai importantă concluzie pe care am desprins-o este că nu „setea este importantă" ci *upgrade*-ul la cauciucuri este „de bază". Poţi avea cel mai tare motor pe care mintea umană îl poate concepe, dacă nu ai cauciucuri „la meserie" vei derapa cu bucurie la cea mai mică curbă şi orice Trabant va trece pe lângă tine ca un Porche. Deasemeni nu strică câte un *upgrade* la armură (cu cât deţii o maşină mai bună cu atât mai piperate vor fi costurile la reparaţii). În rest poţi juca după cum î-ţi dictează neuronul şi după cum răspunde la apel mâna, sau tastatura pe unde este cazul, că prea rău nu poate fi.

Jucând hipnotic împreună cu Paul am ajuns la un moment dat să avem cea mai bună maşină dar cu un *damage* de 99%, fără bani şi fără salvare. Necaz mare, ce mai plânsete, ce mai zbucium! Cum am făcut? Am jucat la traseul *eazy* de 750$ şi am rămas în spate ca nu cumva să ne ciocnim chiar şi o singură dată cu vre-o maşină, în speranţa că vom găsi pe parcurs un dolar (simbolul „cules" de pe drum î-ţi aduce un plus de 200-5000$ în fucţie de nivelul traseului ales). Nu mică ne-a fost bucuria când am reuşit să culegem un astfel de simbol, care parcă se ferea de noi. Lovitura de teatru aştepta să vină (sau să cadă) ca sabia lui Damocles la finalul traseului, când am ajuns pe locul patru (ultimul) iar calculatorul a respectat ideea *„no money for nothing"*. Esenţa e că nu ne-a dat cei 200$ care ne reveneau de drept. *How fun*.

În încheiere pot spune că **Death Rally** este opusul **Outlaws**-ului de la **Lingura de Lemn**. De ce? Pentru că dacă de la produsul **Lucas** ne aşteptam la foarte mult (şi nu am primit nimic) în ce priveşte acest joc nu speram la prea mult de la cei 12 mega mari şi laţi pe care se întinde.

De remarcat efectul de spaţietate pe care îl induce jucătorului, deşi acesta „vede de sus" în tot timpul parcurgerii traseului, şi în general grafica foarte reuşită, cu maximum de efect ce se poate obţine de la un joc care rulează în 320x200. La un nivel foarte bun se ridică efectele sonore şi muzica, însă unul dintre lucrurile care cel puţin mie mi-a plăcut foarte mult a fost faptul că acesta reacţionează imediat la **Ctrl Alt Del** nu prin reset ci prin revenirea extrem de eficientă la sistemul de operare. Ce vreţi şi voi? Aşa sunt eu: acum lansez, acum „control-alt-deletez"... Am zis.

-Johnny





Imaginea din stânga mă reprezintă încercând să mă ascund în cireş, după ce m-am chinuit din greu să fac nişte hieroglife pe şosea, în timp ce ceilalţi treceau linia de sosire. La dreapta este un instantaneu la trei secunde de la startul în ultima cursă.

95

Ce ne place	Ce nu
Un feeling aparte şi un lipici deosebit.	Aşa mic şi drăguţ cum e, nici nu ştiu ce să-i reproşez. Măgarul, merge şi-n reţea...

Battle Area Toshinden

Şi-a fost Argonaut şi tehnica B-Render şi-a apărut Fx Fighter-ul. Şi-au fost nişte asiatici şi-a apărut Battle Area Toshinden. Şi-au fost nişte bestiali şi-a apărut Virtua Fighter. Şi-a fost apărută o revistă, Game Over îi zicea şi dacă nici numărul ăsta n-apuc să fac Versus-ul Battle Area Toshinden cu Virtua Fighter... nu ştiu ce. Probabil o să fac Battle Area Toshinden 2 vs Virtua Fighter 2. Mâine-poimânine.

A sosit, în sfârşit, momentul să pun în ring două jocuri aparţinând aceluiaşi gen mult iubit: 3D cafting. Şi ca să fie un versus pe mai multe planuri, am ales două jocuri ce rulează sub OS-uri diferite: Battle Area Toshinden de sub DOS şi Virtua Fighter cel de RAM mâncător sub Win95 cel de resurse omoră... of, of.

Battle Area Toshinden

La scurt timp după apariţia Fx Fighter-ului, primul joc de 3D fighting pentru PC, a ieşit puternic din negură o producţie în acelaşi gen, deşi nu tocmai. Dacă Fx Fighter-ul dovedea unele stângăcii, BA Toshinden venea să repare greşelile trecutului. Şi nu numai pe domeniul realizării tehnice.

Mai întâi

În jocurile cu bătaie găseşti de obicei un feeling, ştiţi voi care, e destul de greu însă să găseşti o atmosferă. De la MK I, care avea pe bune o poveste şi o atmosferă, jocurile din gen au beneficiat toate de scenarii penibile, mai SF sau mai horror (Fx Fighter, Pray for Death) niciunul neconvingând. De atmosferă ce să mai vorbim.

Prin Toshinden lucrurile stau bine numai pe jumătate. Adică scenariul nu e cine ştie ce, însă este generată o atmosferă aparte, proprie jocului. Ce atmosferă? Staţi că vine.



Tu, tu şi... tu

Universul acesta de care vorbeam, este unul plin de... tradiţional, trecând spre fantastic. Toţi luptătorii din joc sunt de prin Asia, luptă folosind arme clasice şi au o cât de mică personalitate. Fiecare are loviturile proprii, iar producătorii au dovedit imaginaţia tipic asiatică, văzută în mai toate filmele gen „Sora 13", alea în care ninja sare şaij' de metri în sus, merge pe sub nisip şi prinde suliţe-n premolari.

Figurile astea utopice, chiar părând penibile într-un film, sunt de efect şi nu deranjează într-un joc. Dacă apeşi pe o tastă şi luptătorul tău se înalţă în aer de unde scuipă foc în capul adversarului, nu-ţi displace, măcar pentru faptul că nu ai timp. Chiar aşa, B.A. Toshinden nu-ţi dă nici un pic de răgaz. Dinamismul vine şi din faptul că nu ai unde să fugi. Ringul este circular şi dacă ai căzut... ai pierdut. Nu ai unde să te retragi aşa că ori lupţi, ori dai roată adversarului sau cel puţin încerci.



Rei

Lupta are un aspect cât se poate de atractiv. Păi închipuiţi-vă doi nebuni la cap, făcând care mai de care piruete, învârtind arme (săbii, suliţe, foarfeci, cleşti) sărind, rostogolindu-se, ţipând ca din gură de şarpe şi trăgând cu foc în şi din înaltul cerului. B.A. Toshinden este primul joc în care luptătorii au arme. Staţi, nu-mi spuneţi că şi Baraka are lamele alea şi Kabal nu mai ştiu ce. E adevărat, însă aici luptătorul este definit de arma pe care o poartă. Majoritatea loviturilor folosesc arma respectivă, care nu mai pare astfel un atu în mânecă, ci ceea ce defineşte stilul.

Producator: Playmates	
Minim	Recomandat
486-66/8M 2X CD-ROM	P5-120/16M SVGA Card Sound Blaster

Virtua Fighter

Hajime

După ce începe lupta nu ai timp să te gândeşti şi să analizezi mare lucru, ceea ce contează fiind însă, impresia generală. Jocul e 3D şi, chiar dacă, spre deosebire de FX Fighter, „camera“ nu se mişcă atât de artistic, nu se poate să nu-ţi placă unghiurile din care ai ocazia să priveşti acţiunea. Există un sistem de zoom care are rolul de a-i ţine pe ambii luptători în ecran chiar atunci când unul e pe pământ, iar celălalt hăt departe, făcând pe dragonul.

Spuneam mai sus că BAT repară unele greşeli pe care le făcuse Fx Fighter-ul. Acesta avea unele bug-uri pe domeniul graficii, care nici ea nu era lucrată cu mare grijă. În BAT, lucrurile stau mai bine, personajele arată mult mai aproape de realitate, ba au chiar expresii pe feţele cele din poligoane făcute.

Interfaţa este mai spre cea, hai să-i zicem clasică, adică sunt folosite destul de multe butoane şi există chiar taste ce definesc o anumită combinaţie. Fiecare personaj are două „scheme“ cu care se produce pe scenă la apăsarea unei singure taste. În rest mişcările obişnuite prin astfel de producţii.



Subtotal

Funcţie de puterea de extrapolare a fiecăruia şi funcţie de tipul de lipici pe care îl are fiecare, mai spre Harle sau mai spre Tibet, BAT oscilează între drăguţ şi chiar bun.

Virtua Fighter

O legendă printre producţiile de pe consolele specializate şi un veşnic motiv de mândrie pentru posesorii de astfel de console, jocul care îmbolnăvea de icter pe posesorii de PC-uri doritori de multe fps, grafică 3D şi cafting, a pătruns până la urmă şi în lumea calculatoarelor personale.



Multiversul

Universul Virtua Fighter este mult mai cu picioarele pe pământ decât cel din Battle Area Toshinden sau chiar Mortal Kombat. Luptătorii sunt persoane normale, măcar aparent şi asta, combinat cu nişte mişcări corespunzătoare dă senzaţia de film şi de „pe bune“. Când cutare luptătoare este doborâtă îi zboară de pe cap tichiuţa, rămânând prin zonă şi, uite, aspectul ăsta nevinovat şi minor, este un lucru care face mult la partea de realism.

Excelent

Fără putinţă de tăgadă, realizrea tehnică a Virtua Fighter-ului dă clasă la toate jocurile din domeniu. Un 3D mai clar şi mai spectaculos nu s-a mai făcut iar iubitorii de Mortal Kombat să nu-mi sară în cap când spun că e mai bun. Dacă Midway se ţin de cuvânt, Mortal Kombat 4 o să fie revanşa.

Până una alta, Virtua Fighter, cu o grafică SVGA foarte bine lucrată, cu o sonorizare dătătoare de feel-ing-ul ăla care se lasă cu „Uau! Te-am spart!“, cu nişte luptători cât se poate de aproape de real, având nişte mişcări ca-n filme şi fiind „filmaţi“ corespunzător, se află pe primul loc. Asta pe PC.

Dar nu oricum

Totul e bine când se termină cu bine. În jocurile pe PC totul e bine dacă ai un Pentium rapid cu RAM cât cuprinde. Sub Windows 95, asta e cu atât mai valabil. Mai ales când este vorba de un joc SVGA, 3D şi care dacă nu e dinamic mai bine nu mai e deloc.Un Pentium la 120 cu 16M de RAM ar face treabă bună, unul la 166 poate oferi satisfacţia de care ai nevoie. La nevoie, poţi să te zbaţi şi pe un P90, dar de... nu uita, dacă vrei să te uiţi în My Briefcase în timp ce joci VF? Cum ai putea să faci asta sub DOS? Ha?

Pe total

De principiu versus-ul este o comparaţie cât de cât obiectivă între două jocuri de acelaşi stil şi este de presupus că trebuie dat un verdict. Acest verdict se poate extrage de obicei din articol, fără a fi nevoie de ceva explicit. Acum însă, hai să încerc eu. Deci: Virtua Fighter e foarte bun dar cere calculator puternic pe când Battle Area Toshinden, deşi cere un sistem mai decent, s-ar putea să nu placă oricui. Concluzia? Fatalitate.

-Bugs

Producator Sega	
Minim	Recomandat
P5-90/8M 2X CD-ROM SVGA Card	P5-166/24M 4X CD-ROM Sound Blaster

Counter Action

Producator: Nashy Igry	
Minim	Recomandat
486-100/16M 2X CD-ROM SVGA Card	P5-100/16M 4X CD-ROM Sound Blaster

Iate-ne înglodiţi din nou până la gât în ceva. Şi de astă dată tot din pricina ruşilor. Însă acum ne-au făcut şi ei un bine. Chiar am avut un şoc când am citit pe CD în dreptul producătorilor NASHI IGRY, St. Petersurg 1997. Da' să ştiţi de la mine că-s destul de buni şi-am să vă explic imediat de ce. În primul rând este un joc de strategie şi mie îmi plac jocurile de strategie. Deci îţi va place şi ţie, pentru că dacă nu-ţi plăcea strategia nu ajungeai cu cititul până aici. Hm, totuşi cred că trebuie să spun despre ce este vorba.

După motto cred că toată lumea s-a lămurit că povestea se desfăşoară în vremurile de mult apuse ale celui de-al doilea măcel mondial. Partea interesantă a joculeţului este că respectă fidel linia istorică. Din motive stilistice confruntarea este redusă doar la Fritzi şi Ivani şi are loc pe frontul de est (că pe cel de vest nu-i nimic nou). Perioada pentru care faci pe generalu' este de la invazia nemţilor peste graniţele URSS-ului şi până la momentele fierbinţi din 1944 toamna.

În general

Derularea generală a jocului este absolut simplă şi redusă la limita bunului simţ. Te poţi decide pentru una dintre părţile combatante, iar după acestă muncă intelectuală deosebită primeşti câte o misiune. La început vreo două, aşa ca să te aclimatizezi, apoi te bagă direct în pâine de nu ştii pe unde să mai tragi cămaşa. Regula este simplă şi aici: nu termini misiunea, nu primeşti alta. Interesant este că toate armele şi echipamentul respectă în detaliu pe cele ale vremurilor trecute. Şi asta-i cam tot de spus, dar vom



Blindat şi briefing.

Motto: „There was a War... the greatest and the most violent of the wars in History"

mai reveni să mai spunem câte ceva.

Misiunea

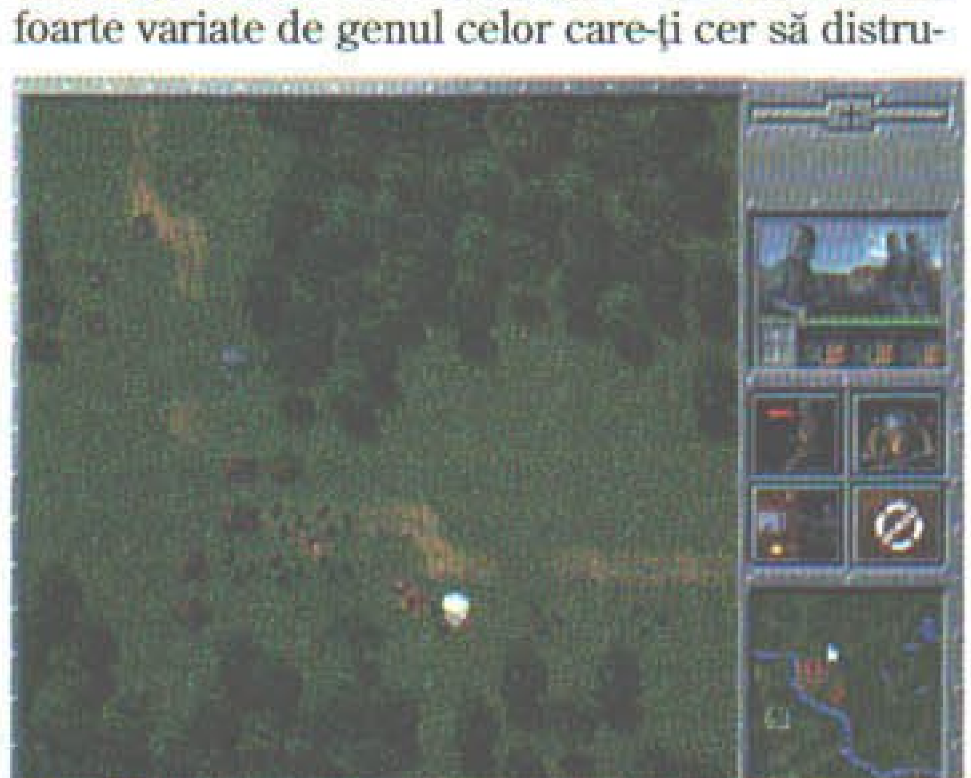
Odată pornită misiunea să ştii că nu mai ai cale de-ntoarcere. Au făcut rusnacii un joc de te prinde cu totul. N-auzi telefon, n-auzi căţel, uiţi de timp şi mâncare ş-alte d-astea. Faza interesantă este că interfaţa seamănă destul de mult cu genul C&C&Warcraft, însă nu poţi construi nimic. Ai de la început un număr fix de maşinuţe şi omuleţi pe care va trebui să-i managezi foarte bine pentru a fi victorios. Şi nici măcar nu poţi să mergi pe unde vrei, ci eşti nevoit să apelezi la diferite şosele, poduri şi cărărui. Şi nici n-ai multe unităţi combatante: tancuri uşoare, medii, grele, motociclete, transportoare (blindate şi camioane), artilerie (de câmp şi antiaeriană) şi katiuşe. Şi nici nu ştiu de ce-mi place jocul ăsta.



Asta da, câmp de luptă! Nu ştiu, drept să spun, dac-a mai rămas ceva nefăcut praf. Şi ce hartă!

Strategia

Oricum strategia este la ea acasă. Tocmai prin faptul că ai un număr limitat de unităţi şi eşti obligat să te deplasezi pe un anumit traseu, toate aceste pentru un scop anume, jocul este încadrat la categoria „pentru meseriaşi". Vei avea misiuni foarte variate de genul celor care-ţi cer să distrugi inamicul până la ultimul, să aperi un pod, să rezişti într-o gară singuratică şi pierdută de lume, să retragi comandamentul în siguranţă şi toate astea făcute ca să nu te poţi plictisi.



Vulturul, recepţie! Mă aflu pe-un picior de plai şi-o gură de rai. Pe-acolo cum mai e?

O misiune odată începută te scuteşte de efortul de a salva din când în când. Aşadar trebuie să te gândeşti de două ori înainte de a face o mutare dar şi de două ori mai repede decât amărâtul de procesor, deci în total trebuie să mişti de patru ori mai repede decât vegetezi în mod normal. Există o grămadă de facilităţi care-ţi sunt acordate cu dărnicie. Poţi forma până la 10 grupări de şoc, chiar şi mixte, însă doar de două feluri: oameni plus tancuri sau transportoare plus maşini. Cu siguranţă că-n joc vei folosi cel mai des grupările de acelaşi fel aşa că nu sunt probleme importante de menţionat. Partea bună este că AI-ul unităţilor este mult îmbunătăţit, deci te poţi baza pe ele. Şi mai este un lucru interesant: poţi defini un traseu pentru fiecare unitate sau grupare (să ştii că-ţi va folosi).

Final în

Având în vedere că v-am spus o grămadă de lucruri despre joc şi ţinând cont că este anunţat să apară prin octombrie (sper c-apare revista până atunci!), vă las să mai fierbeţi o idee în cocktail propriu. Hai pa!

-Mazer

78

Ce ne place	Ce nu
Strategie curată şi bine pusă la punct tehnic, chiar dacă...	...nu excepţional. Mai degrabă simpluţ.

Producator: Acclaim	
Minim	Recomandat
PS-133/16M 2X CD-ROM SVGA Card	PS-166/16M 4X CD-ROM Sound Blaster

Magic: The Gathering Battlemage

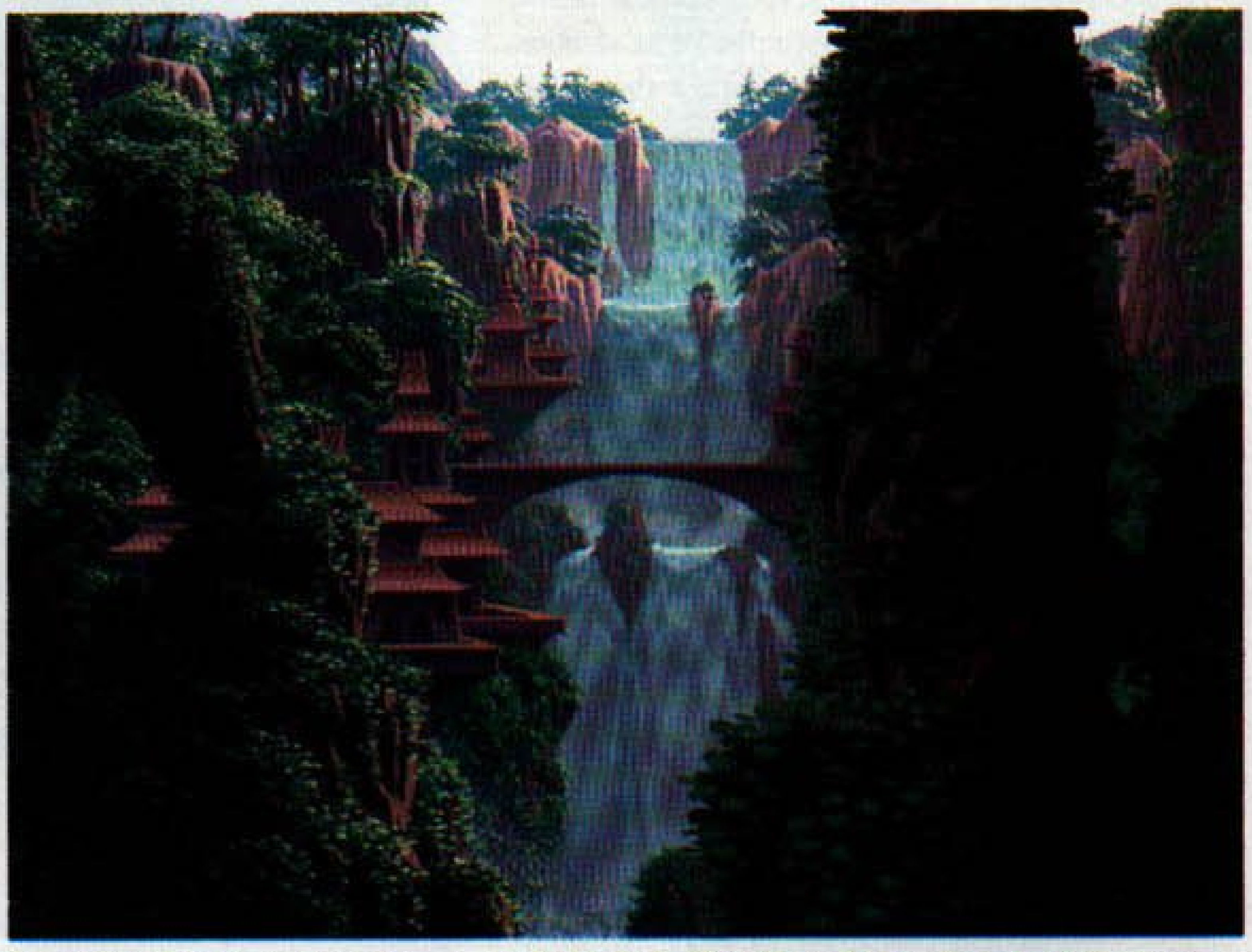
Magic: The Gathering, un joc, concept, univers, amalgam de strategie, acțiune, gândire, planuri mărețe, capcane, victorii monstruoase și înfrângeri asemenea.
Două firme s-au încumetat să-l transpună jocul pe PC. Microprose a mers pe varianta clasică, făcând o copie fidelă a jocului original, pe când Acclaim...

După numeroase încurcături cu contracte și avocați, Battlemage a văzut lumina zilei așa cum era de prevăzut, înaintea MTG-ului de la Microprose.

Spre deosebire de Microprose, Acclaim nu au dorit să realizeze o transpunere fidelă a jocului original ci, mai mult o preluare din punctul de vedere a strategiilor în timp real. Ideea a fost foarte bună și ar fi trebuit să aducă un plus de dinamism și spectaculos universului Magic: The Gathering.

De fapt, jocul conține două secțiuni, Duel și Campaign. În partea de duel, natural, poți să-ți editezi un deck (pachet de cărți) și să de lupți cu câteva personaje, alegându-ți una din numeroasele hărți care-ți stau la dispoziție.

Partea de camapanie, numită „The Planswalker War" are scenariul inspirat din benzile desenate „Magic: The Gathering" editate de Acclaim Comics și constă în înfruntarea mai multor vrăjitori furioși care vor să-l învingă pe pe puternicul și un pic evil-ul „battlemage" Ravindel. Fiecare dintre vrăjitori, Ravindel inclusiv, beneficiază de un teritoriu pe planeta Krondor, locul unde se desfășoară înfruntarea. Campania se desfâțoară pe ture, fiecare vrăjitor având dreptul să atace un singur teritoriu învecinat.



Dacă teritoriul este neutru, urmează un amplu schimb de replici, în care trebuie să-l convingi pe stăpânul teritoriului respectiv să ți se alăture și, eventual, să-ți ofere și niște cărți cu care să-ți cârpești deck-ul, destul de slab la început. Ai ales replicile corecte, norocul tău. Dacă nu, teritoriul rămân neutru iar tu cu buza umflată.

Altfel se desfășoară lucrurile dacă ataci un teritoriu deținut de un vrăjitor rival. Să te ții atunci bătălie în timp real, de-ți rupi deștele în tastatură. Răsplata e cam aceeași, teritoriul respectiv și niște cărți. Pierzi când ți-au fost cucerite toate teritoriile și câștigi în situația opusă, în care l-ai bătut pe Ravindel. De obicei, învingerea lui Ravindel necesită un deck puternic, pe care nu-l poți obține decât cucerind totul în jur. Fiecare teritpriu pe care îl ataci (munte, câmpie, mlaștină etc) îți oferă cărți aparținând culorii respective.



Lord Of Atlantis. Ditamai creatura și se zbate pe uscat ca ultimul pește de rând. Da, da, e ăla cu o coadă ondulată, ornată cu verde. Nu mai spun cum arată corabia, navigând fără jenă pe gazon.

Timp real

Partea cea mai Magic: The Gathering este lupta în timp real. Se dau un teritoriu, hartă sau cum vrei să-i spui, cu râuri, poduri, copaci și ce se mai nimerește pe-acolo. În două părți opuse ale hărții sunt plantați doi vrăjitori (unul ești tu) care nu pot să se miște, dar care pot să se atace unul pe altul cu ajutorul magiei, manifestată prin creaturi invocate, fulgere, artefacte etc.

Creaturile pe care le invoci apar ca unități în teren au forța de atac și rezistenața corespunzătoare cărții respective și pot fi comandate ca într-o strategie în timp eal, pentru a ataca adversarul sau alte creaturi. Aspectul luptei ar trebui să fie acela a doi vrăjitori care dezlănțuie iadul unul asupra celuilalt, invocând creaturi monstruoase, aruncând vrăji distructiv e în luptă, ridicând scuturi și ziduri, întărindu-și creaturile proprii și slăbindu-le pe ale adversarului, pentru toate acestea fiind folosită mana. O imagine interesantă pentru o luptă, nu?

În fapt și din păcate, interfața dă peste cap toată socoteala și reduce la zero farmecul și dinamismul unei astfel de lupte.

O interspate

Din primul moment m-am întrebat cum o să reușească Acclaim să împace dinamismul unei bătălii în timp real cu minima și uneori maxima gândire pe care o cer Magic: The Gathering, la urma urmei un joc în care se cere elaborate strategii. Răspunsul e simplu. Acclaim nu a reușit. Și nu numai că n-au reușit, dar au făcut-o

FRANCEZII DE LA CRYO sunt pe cale să realizeze o continuare a questului 3D, Dragon Lore. Dragone Lore II: The Heart of the Dragon Man, va rula sub DOS și Windows 95 și se pare că va fi distribuit de Interplay.

SEGA LUCREAZĂ la Virtua Fighter 2 pentru PC. Jocul va rula sub Win 95 și va fi optimizat pentru MMX. Continuarea binecunoscutului joc se va bucura de 11 personaje, 1200 de lovituri și ar trebui să iasă în curând. Hă, hă!

X-FILES ia drumul filmelor interactive. Fox Interactive și Chris Carter, producătorul serialului, au de gând să prezinte personajele care s-au bucurat de un succes fulminant sub formă de interactive movie. Acesta, plin de full motion video și folosind o nouă tehnologie numită Virtua Cinema, ar trebui să permită un grad nemaivăzut de interactivitate.

SIR TECH PLĂNUIESC să producă un rival al seriei King Quest, prin Fable, un quest cu scenariu fantesy. Alte date tehnice: 60 de locații, 4 lumi neliniare, interconectate și animație realizată de un fost artist de la Disney.

MAXIS IES DIN SFERA jocurilor pașnice cu The Streets of Sim City, un arcade în care te plmbi cu mașina pe străzi și împuști tot ce mișcă. Ce străzi? Cele ale orașelor pe care le-ai pus la punct în Sim City. Cum se reușește asta? Nu știu. Ce știu e că o să existe o mulțime de tipuri de arme, armuri și alte chestii care să-ți facă plimbarea mai plăcută.

PROASPĂT CUMPĂRAȚI de către THQ, Helitrope Studios au anunțat scimbarea numelui actualului lor proiect, Pax Imperia II în Pax Imperia: Eminent Domain. Asta pentru că Andrew Sispoids, președintele companiei il considera aproape un nou joc. Helitrope, fosta subdiviziune a Blizzard, promit o strategie în spațiu superioară din toate punctele de vedere kitului „Master of Orion". Se are în vedere o hartă cu până la 80 de stele, fiecare stea având până la 10 planete, totul fiind limitat doar de mega de RAM. Jucătorul va trebui să se ocupe de patru aspecte ale organizării imperiului: economie, diplomație, spionaj și acțiuni militare. Partea de luptă se va desfășura în timp real. Multiplayer-ul va accepta 16 jucători în rețea locală și pe Internet. August.

BLIZZARD susțin că șirul strategiilor lor în timp real nu se va opri la Starcraft. Warcraft III (nu Lord of the Clans, care este un adventure) este deocamdată doar un prooiect nebulos, fără o dată cât de cât fixată, dar Blizzard susțin că știu de unde să-l înceapă și sunt siguri că o să-l realizeze.

FEBRA ADD-ON-URILOR i-a cuprins și pe cei de la EIDOS. Tomb raider: Unfinished Bussiness, aduce încă două nivele, pentru cei experți, în care Lara Croft cutreieră ultimele străduțe ale Atlantisului. Se mai găsesc pe acolo niște artwork-uri cu Lara și o prezentare a Tomb Raider 2. Se pare că plecarea designer-ului și programatorului principal nu a fost o surpriză, ba chiar au fost luate în calcul pentru aceste două proiecte.

BULLFROG a anunțat oficial Populous III. Atât.



DEFEATED! Așa ar trbui să scrie în dreptul lui Batllemage, într-o confruntare a produselor de la Acclaim, respectiv Microprose.

atât de sârguincios încât au redus jucabilitatea la zero.

În primul rând cărțile pe care le ai în mână sunt figurate în partea de sus a ecranului, dar strânse. Ca să poți vedea ce cărți ai și, eventual, să folosești din ele, trebuie să le răsfiri, asta ocupând jumătate din ecran și împiedicându-te să vezi câmpul de luptă. Nu că ți-ar sluji la mare lucru vederea terenului pe care se duce bătălia, pentru că oricum, atât timp cât cărțile sunt lăfăite pe ecran, nu ai controlul asupra creaturilor.

Apoi, nu poți folosi decât cartea aflată, ca să zic așa, deasupra celorlalte, asta însemnând că trebuie încontinuu să rotești la stânga sau la dreapta cărțile de care dispui, pentru a o aduce în poziția corespunzătoare pe cea dorită.



Să nu credeți că relieful are vreo importanță. Uite niște zăpadă! Și ce dacă?

În joc nu trebuie să ai mai mult de 7 cărți în mână și pentru a evita acest lucru, uneori ți se cere să renunți la o carte. Aici nu ți se cere să renunți la o anumită carte, ci îți este luată cartea aflată în poziția cea mai de jos. Mă rog, asta n-ar fi chiar rău dacă ai ști când urmează să-ți fie luată cartea ca să poți pune în locul respectiv una nefolositoare. Problema e că turele jocului se succed haotic, fără să fie foarte clar dacă te afli în faza în care tragi cărți, faci vrăji, ataci, te aperi sau etc.

Un alt lucru prost este că dacă faci o vrajă, trebuie să selectezi manual ce mana să folosești, atunci când este necesară mana de orice culoare, astfel că pierzi timp prețios. Nu te poți compara cu calculatorul, care se mișcă mult mai rapid când e vorba să folosească vrăjile pentru a-și întări creaturile, pentru a ataca sau pentru a se apăra. Se mișcă mai repede măcar pentru faptul că nu are un mouse în mână și nici o interfață frustrantă de folosit.

Controlul asupra creaturilor este haotic și dânsul. Sărmanele bestii par să fie bătute rău în cap. Reacționează cu întârziere la ordinele pe care le dai și în general par foarte ocupate cu viața lor. Niciodată nu-ți este foarte clar dacă o anumită creatură atacă, se apără sau pur și simplu pierde vremea. Pe total, frustrant. Singurul element care poate salva oarecum situația este multiplayer-ul, acolo unde cel puțin te înfrunți cu unul la fel de neputincios ca și tine.

De fapt, acum când Microprose se pregătește să scoată suportul de rețea pentru Magic: The Gathering (the real thing, așa adăuga eu), singurul atu pe care Battlemage îl avea (jocul multiplayer) pălește și dispare.

Adică

Acclaim a dat-o rău de tot în bară. Fără doar și poate, dacă vrei să te îndrăgostești de MTG nu e greu, dar n-aș sfătui pe nici un doritor să-ncerce lucrul ăsta folosind Batllemage pe post de săgeată a lui Eros.

-Fane

37

Ce ne place	Ce nu
Are o introducere relativ drăguță și îmi place mie MTG-ul, în general.	O interață total aberantă și o gâtuire a strategiei de te iei cu mâinile de cap.

Producator:	
Minim	Recomandat
P5-133/16M 2X CD-ROM SVGA Card	P5-166/32M 4X CD-ROM Sound Blaster

Fallen Haven

- Anşaaa, boon! Deci 3$ contu', 7ore/zi, adică o să vină telefonu'.... da... 82.000 de lei/lună, egal...

- Şarpeeeee!

- ...egal, deci...

- ŞARPEEE!

- (Of!)... telef... egal cu.....

- ŞARPEEEEEEE!!!!!

- Da, Paul, zi odata!!!!

- Hai, c-ai zis că scrii de Fallen.

- Stai moşu', c-am trebi tare importante: calculez cât dau luna asta (Martele şi Venusu' ei de treabă, scump al' dracu'!) pe telefonu' de-acasă de am stat zeci de ore pe Internet... imediat... hai c-am terminat. Deci.... DECI(!?!) 600.000 DE LEI! Ca focul, iar mă cert cu nevastă-mea.

- ???

- Nevastă-mea ziceam..

- (,care?(dintre ele!!!)

- Hai, lasă, lasă că mai citeşte cine ştie revista aista şi Doamne feri... Zici că Fallen Haven,da?

- DA!

- Ochei!

În primul rând e sub WIN '95, ceea ce-nseamnă una bilă neagră (de bowling, că-i mai mare, aşa cum, de exemplu, e hardul lui Paul faţă de al meu) Aşa că sfat vă dau: SALVAŢI fraţilor din când în când! Ba, mai bine, tot timpul, că-i mai sigur.
Altă bilă neagră (oricum mai mică decât cea de pe ASE): m-au enervat totdeauna jocurile de genul YOUR TURN, COMPUTER TURN, tragi tu, trage computerul (ex:Panzer, Battle Isle, Max); vezi cum o „iei" de la *pisi* de nu poţi să faci nimic, un deget măcar să-l mişti. De fapt, stai că greşesc, poţi să-l mişti, da' numai aşa cum zice în Ev. Zilei* ASTA E CEA MAI BUNĂ MIŞCARE!
Hai şi-o bilă albă, că tot vorbeam de ele: e mai colorat şi mai „de-aproape" decât Panzeru', e mai soft şi mai „mişcat" decât Battle Isle, e mai relaxant şi mai „necalculat", ba şi mult mai simpluţ decât Max-ul.

Eee, şi-acum presupun că v-aţi cam prins cu ce fel de joc avem de-a face, nu mai intrăm în alte amănunte, că sunteţi băieţi destepţi şi băiete deştepte.

ŞI UITE CĂ L-AM LANSAT!

Ce are EL?

Pentru început are un film fain rău, da' cam scurt. Merge. Apoi vine momentul în care îţi alegi: ori Om (u' bun si pomu' copt, tralala)... pardon, să continuăm, deci ori Om ori Tauran.

Iţi mai alegi apoi ceva: ori cucereşti terenuri, cot al cot cu adversarul, pornind amândoi de la un singur domeniu(varianta FALLEN HAVEN), ori Tauranii au cucerit tot, tu n-ai decât vreo 50 ha (sic!) de teren şi trebuie să le dai la cap băieţilor, ca să-ţi recucereşti domeniile (varianta THE LAST HOPE CAMPAIGN); recomand, d.p.d.v. psihologic varianta FH şi că rasa „Human", Tauranii sunt gheboşi şi urâţi, aşa ca nişte... ca nişte(?)... am găsit. Ba nu.



...iri ciudate cu funcţii normale: fabricare şi stocare. Şi cât o fi el de Heaven, tot pe bani e totul. De-aia i-o fi zicând Fallen?

ŞI DĂ-I ACUM ŞI LUPTA NENE IANCULE!

UN MOMENT VĂ ROG, NU VĂ REPEZIŢI! să nu păţiţi şi voi ce-am păţit eu, după ce-am jucat vreo săptamână lumină şi adversarul avea arme din ce în ce mai strong iar eu, fâsss!

Umblaţi mai întâi în meniu: alegeţi-vă muzicile dorite de urechile voastre, care vor fi mult încercate de-acum înainte; aveţi la dis-



Aia gri sunt ai mei.
Ai lui sunt... turelele-alea.

poziţie 8 motive, piese, melodii, spuneţi-le cum vreţi, TARI de tot, care să vă ţină spiritul treaz şi mouse-ul vesel. Daţi totul la „Fast", că doar sunteţi profesionişti (Nu?) şi... încă nu-ncepeţi! O să găsiţi pe „tabloul de bord" un „buton" pe care, dacă aduceţi mouse-ul, îi zice TECHNOLOGY. Atenţie sporită: acţionaţi-l de fiecare dată când sunteţi anunţaţi că aţi mai crescut un nivel şi daţi altceva la cercetat (bătaia rachetelor, blindajul, puterea armelor, distanţa de deplasare) altfel nu vă creşte puterea pe ansamblu (şi-o să vă miraţi apoi de ce adversarul trage odata şi face praf 5 soldaţi credincioşi, iar voi trageţi de 5 ori ca să distrugeţi o fasole de-a lui).

Încă ceva şi gata, vă las: citiţi cu atenţie caracteristicile fiecărei zone pe care vreţi să o cuceriţi! Cele cu... „rich" în coadă vă dau cel mai mult „mălai" care vă trebuie la construit „scule" de bubuit (faţă de Max, unde aveaţi nevoie de timp pentru a construi, aici aveţi nevoie de „money, money, money/must be funny")

Mai sunt nişte mici şmecherii, da' cu mari implicaţii în lupta pe care m-am gândit că n-are rost să vi le zic acum. Ce rost ar mai avea să mai jucaţi, dacă nu mai descoperiţi şi voi, nu?

- ?!?

-Eeee, dacă mă roagă aşa frumos Paul, o să vă zic un singur secret: după ce primiţi o rachetă nucleară „în cap" (adică într-un teritoriu), la următorul tur (ba chiar mai devreme), urmează să fiţi ATACAŢI! Ce înseamnă chestia asta? Nu ştiu, habar n-am, şi dealtfel mai am şi treabă... deci, dacă stau legat doar 2 ore pe zi... adică în dolari... Aşaaa, booon, asta înseamnă că telefonu'...

- Şarpe

** N-aţi citit de ăla al cărui computer s-a trezit într-o zi cu 5 gloanţe-ntr-ănsul?*

79

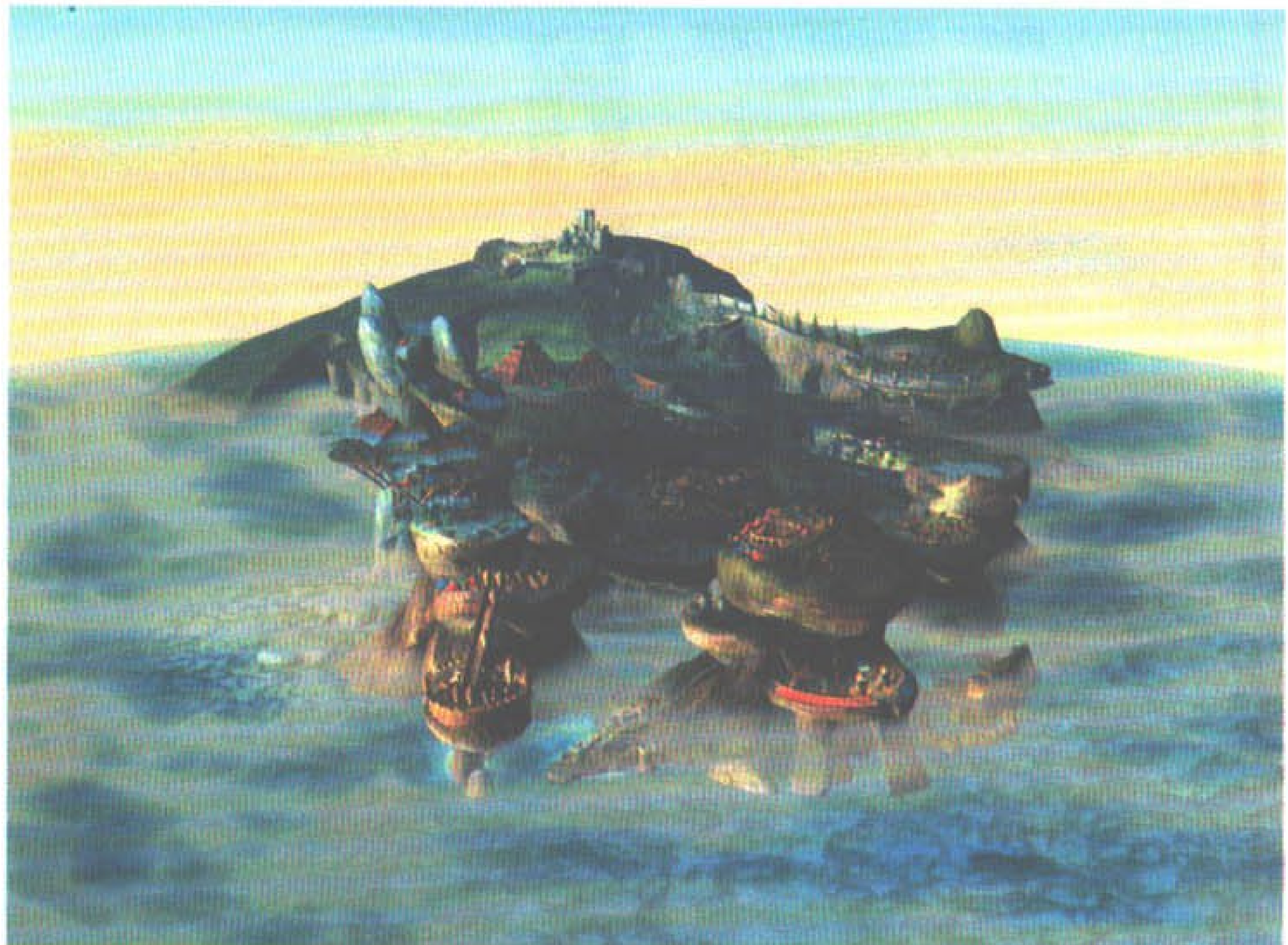
Ce ne place	Ce nu
Bine realizat Design reuşit	Unele zone sunt imposibil de rentabilizat Relativ puţine unităţi

Dungeon Keeper

Producator: Bullfrog	
Minim	Recomandat
486-120/16M 2X CD-ROM	P5-133/32M 8X CD-ROM SVGA Card Sound Blaster

La urma urmei ce se așteaptă de la un joc? O realizare tehnică deosebită? O grafică excelentă? Sau poate o atmosferă bine conturată? O poveste? De ce nu o concepție total originală și nemaivăzută până la momentul respectiv?

Nu se știe foarte bine. Așa că, dacă vrei să fii absolut sigur de succesul jocului pe care-l faci, trebuie să ai în vedere toate lucrurile de mai sus. Asta au făcut Bullfrog cu Dungeon Keeper.



Tărâmul pe care îl ai de cucerit. Sau de keeperit, ca să zic așa.

Cu ce începem?

Probabil că multă lume a și uitat de când este așteptat jocul. 1994 ar fi trebuit să fie anul în care să vadă lumina zilei și uite că abia în 1997 s-au îndurat Bullfrog să-l scoată la aer.

Povestea e destul de lungă. Tipul care a făcut engine-ul pentru AI, a lucrat nici mai mult nici mai puțin de un an la asta. Așa, cu creionul pe hârtie și creierul la roșu. După aia a venit partea de punere pe computer, partea de design, interfață etc. Bullfrog a tot schimbat, a tot lucrat, a tot conceput, până când, în urmă cu vreun an și ceva, au ajuns în sfârșit la forma finală. Și chiar ar fi fost finală dacă unul din componenții echipei de turbați care-l făceau, n-ar fi avut într-o seară, în timp ce era prins de joc, revelația conform căreia, totul trebuia schimbat. Pasămite și-a dat seama că jocul tindea să se desfășoare fără prea mult aport din partea jucătorului. Se întâmpla ceva de genul că trimiteai băieții tăi să se bată și uitai de ei. Lucrul ăsta nepotrivindu-se deloc cu ce se dorea, trebuia refăcută o bună parte din joc, schimbându-se cumva raportul între partea manuală și cea automată a jocului.



A venit apoi vremea să se ducă Andrei la ECTS, în Anglia. Frumos bineînțeles, Dungeon Keeper era și el acolo. Într-o formă oarecare, oricum diferită (din ce-mi zice Andrei de cea actuală și, în sfârșit, finală). Ca un exemplu, a dispărut mana.

Avem deci Dungeon Keeper în mână. Uf, să vedem.

Ideea

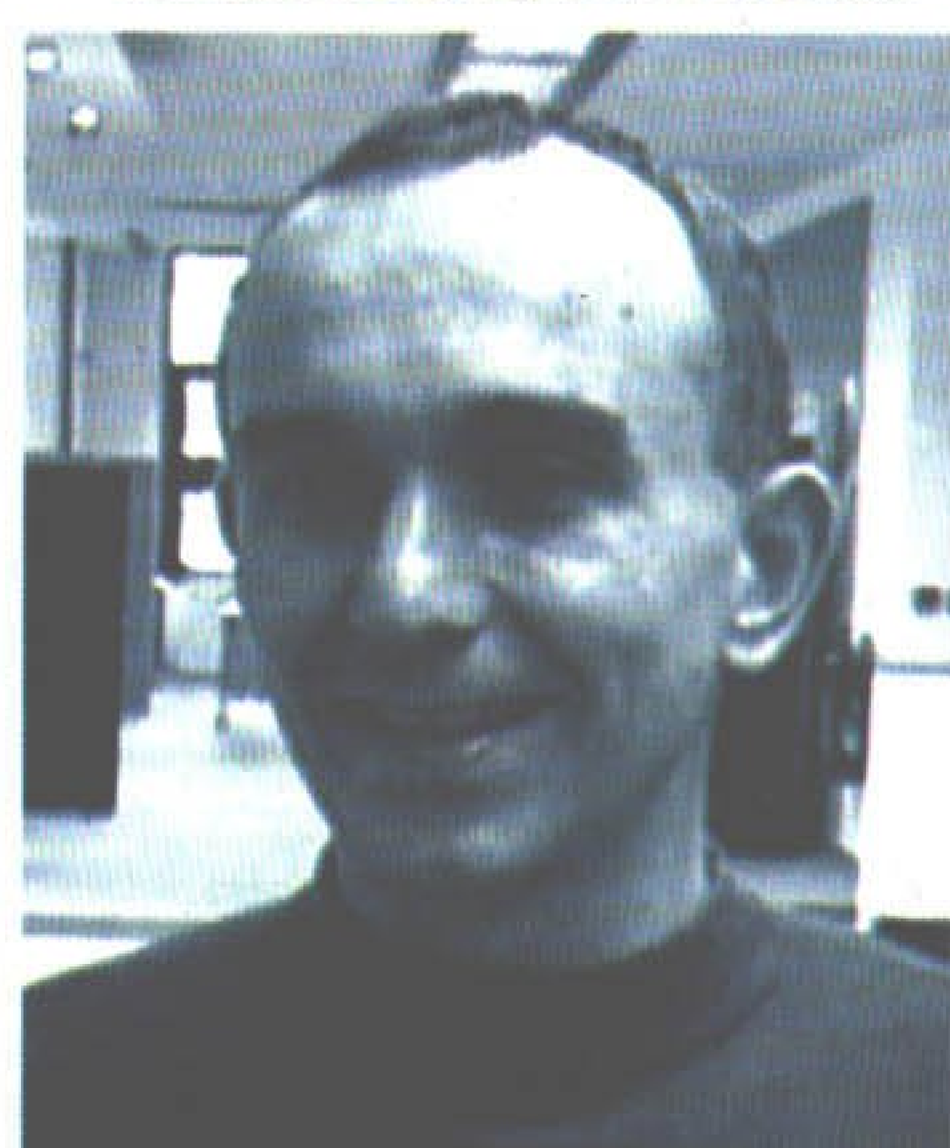
Ideea o aveau ei mai demult, ba chiar de la începuturile firmei și a fost concretizată în Populous.

Dungeon Keeper este așadar, dincolo de combinația strategie-RPG, un god-game. Asta pentru că, în interiorul dungeon-ului tău, ai putere de viață și de moarte asupra a tot ce mișcă. De creat nu poți crea decât Impi, buni la toate, dar în special la munca de jos, săpat, cărat, exploatat, ba chiar și luptat.

În rest, îți construiești cetățuia subterană așa cum te taie capul, încercând să atragi cât mai mulți supuși sub conducerea-ți. Stabilești unde să fie Lair-ul (dormitorul creaturilor), unde și cât de mare să fie cotețul cu papabun sub formă de găini, unde și cât se sapă după aur sau doar pentru explorare, unde să fie poziționată biblioteca în care lucrează cercetătorii, cine se antrenează în Training Room și cine nu. Și etc.

Se pare deci că strategia e în floare. Există însă riscul ca supușii tăi să nu se comporte exact așa cum ți-ai dori, să nu înteleagă exact ce vrei. Există două modalități importante să-i faci sănțeleagă.

Ca demon de rang suprem, ce vezi de sus



Peter Molineux, tata Dungeonului Keepăros.







Stânga-sus: o echipă de grăsuți puși pe treabă; Stânga jos: o luptă acolo unde zăpada conviețuiește cu lava
Sus: Lord of the Land odată prins, poți să-l vâri în camera de tortură și să-l bați cu ciocanul, nu neapărat la cap.

acțiunea, ai la dispoziție o mânuță cu care, în caz de nevoie, culegi creaturile proprii și le transporți unde ți se pare mai potrivit. Jocul nu are o interfață cuprinzând comenzi de genul Atacă, Sapă sau altceva. O creatură pusă într-un anumit loc se apucă de job-ul cel mai potrivit cu zona respectivă. Dacă pui mâna pe un dragon care studiază în bibliotecă și-l lași liber lângă niște inamici, poți fi sigur că știe ce vrei de la el.

Tot cu mânuța asta poți să-ți exerciți puterea pălmuind pe cei care fac lucruri urâte. Ca și pe ceilalți dealtfel.

A doua modalitate de control direct asupra slujitorilor este să „intri" în monstrulecul ales, să transformi jocul într-un 1st person și să faci tu însuți treaba de care bâzdâgania respectivă nu era în stare să se ocupe în mod corespunzător. Despre asta însă, mai încolo.

Bun, deci. Ți se oferă câteva camere, câțiva galbeni, doi trei supuși, o „hartă" de descoperit, pe măsură ce sapi în stânga și-n dreapta, ba chiar și un inamic de învins. Cum o să atragi creaturile la tine în culcuș, cum o să le convingi că la tine e mai bine ca la vecinul (asta în cazul în care te bați cu un alt keeper și nu cu un oameni)? Asta rămâne de văzut.

Nu era mai simplu să...

Undeva în decursul transformărilor succesive pe care le-a suferit jocul, a existat o fază în care cumpărai creaturile și nu așteptai să le placă de tine pentru a ți se alătura. Acum însă, trebuie să ai mare grijă de condițiile de lucru pe care le oferi. Poate era mai simplu, cu siguranță era însă mai simplist.

Treaba e simplă și acum, în teorie. Vrei mai mulți supuși? Faci mai multe „bucătării", dormitoare mai mari și ai grijă să le oferi ceea ce își doresc. Un Warlock preferă ca loc de muncă o bibliotecă liniștită unde să poată cerceta în legea lui. Cercetează vrăji pe care le folosești chiar tu așa că nu gândi că-i faci vreun hatâr dacă-i construiești o bibliotecă pe cinste. Unui Bile Demon îi place mâncarea din belșug, somnul în spații largi și în plus, tare iubește munca într-un atelier. Acolo unde se lucrează capcane, uși etc. Pare banal dar... unde-i strategia și chiar i-a trebuit un an tipului ăla ca să gândească un AI pentru asta?

Ahem. Ce vine să confere un farmec aparte jocului este gradul mare în care se manifestă personalitatea fiecărei ființe din joc. Dacă numărul de creaturi ar fi fost direct proporțional cu



Cutiuțele din partea de sus sunt obiecte fabricate în workshop, capcane, de exemplu. În stânga e un arcaș la propeală, alături diverși la tortureală.

numărul de camere care-i sunt pe plac, ar fi fost stupid. Ideea e că trebuie să împaci capra cu varza, lupul, orcul și ursu' Panda. De ce?

Păi, de exemplu îți intră în casă niște păianjeni. Bun. Luptători, simpatici. Totul ok. Problema e că nu fac deloc casă bună cu muștele, deloc de lepădat nici



ele. Și să nu vă închipuiți că dacă slujesc la același stăpân o să se sinchisească de dorința acestuia de bună conviețuire între supușii săi. E treaba ta să-i ții la distanță, să le construiești dormitoare separate și tot ce mai trebuie.

Pașnicului, în aparență, Warlock îi plac locurile pustii, cărțile și, mai ales, liniștea. Dacă plasezi biblioteca prost și e folosită ca sală de trecere de către Imp-ii ce trebăluiesc prin zonă sau se întâmplă să modifici arhitectura dărmând un perete al bibliotecii, să nu te miri când tipii vor începe să tragă în tot ce mișcă și-i deranjează. La fel, să nu te aștepți la prea mult succes în cercetare dacă biblioteca e plasată lângă atelier. Nu văd pe nimeni scornind ceva foarte deștept dacă-i huruie un strung prin creier.

Un Imp, băiat bun de altfel, n-o să fie ușor de convins să nu dea bir cu fugiții în fața unui adversar puternic. Cam ca în Z unde nu întodeauna un Grunt înfruntă cu fruntea senină un tanc inamic.

Gradul de interacțiune între locuitorii dungeon-ului este foarte



mare și asta e ce dă o bună bucată de frumusețe. În plus poți să-ncerci tot felul de lucruri. Să iei bani sau găini (papa-bun, that is) și să le muți de colo-colo ca să... știu eu, să atragi în capcane invadatorii cei căutători de comori, de exemplu.



Strategia efectivă

De când cu Dune II, dar mai ales în timpul lui C&C, a apărut strategia „atacului cu baza". Asta înseamană să-ți faci o baza așa de mare încât să se învecineze cu a inamicului (extinsă eventual artificial, cu saci de nisip de exemplu, în C&C) și să îi dai la cap proaspătului vecin, peste gard.

E o strategie forțată dar, în cazul Dungeon Keeper-ului, singura valabilă. Cel puțin oficial.

Terenul în joc e de trei feluri. De-al lui, de-al tău și de-al lui „No Man", adică neutru. Singurii care pot face un teren neutru sau advers să devină de-al tău sunt micuții și simpaticii Impi. Vine un Imp, dă cu târnăcopul de două ori și „pătrățica" respectivă e de-a ta. Mare scofală? Păi mare, pentru că nu poți să așezi „cu mâna" creaturi decât pe teren propriu și deci nu poți să ataci ceva (în forță și cu mulți luptători deodată) decât dacă posezi teren în apropiere.

Scopul în joc este fie să-l ucizi pe Lord-ul ținutului respectiv fie să faci praf inima fortăreței subterane (Dungeon Heart) aparținând celuilalt. Sa-r putea să afli repede unde se află „inima" inamicului însă ca să ajungi la ea cu forțe îndeajuns de numeroase trebuie să cucerești terenul pas cu pas.

Bine, dar ce mă împiedică să sap un tunel nou, deci de-al meu, până în punctul cel mai apropiat de locul care mă interesează (în speță, Dungeon Heart-ul inamic) să străpung zidul acolo și să mă aflu dintr-odată la doi pași de obiectiv, deținând teren propriu în zonă? Chestia e că după ce sapi o cameră, Impii, dragii de ei, consolidează pereții transformându-i într-un zid care nu poate fi spart de inamic ci numai de posesorul camerei respective. Un fel de „ușă" care nu se poate deschide (respectiv, săpa) decât dinăuntru.

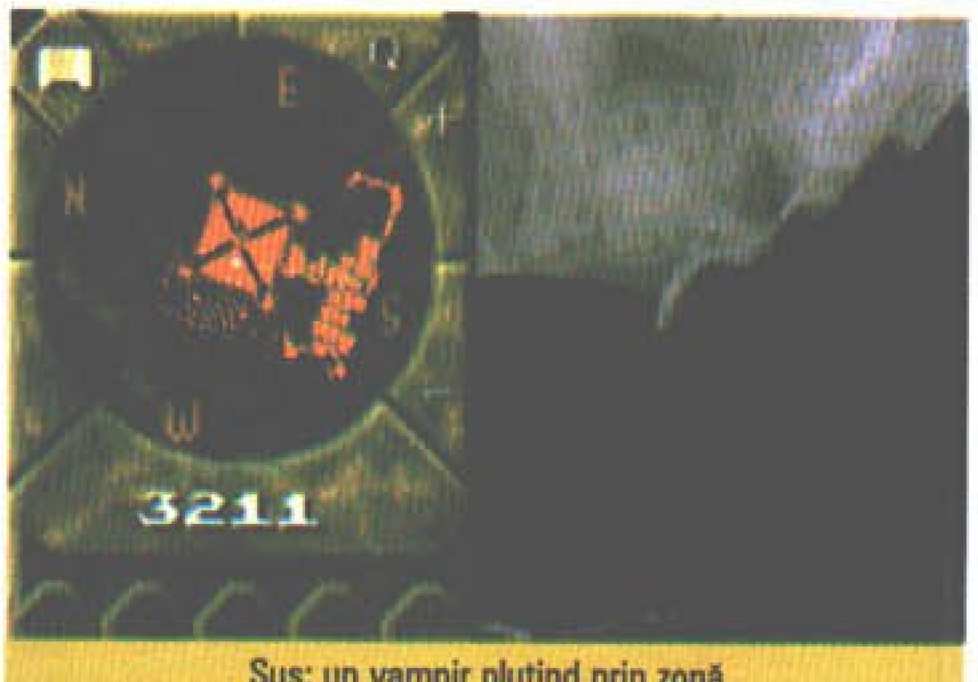
Păi și-atunci sănțeleg că dacă am grijă și stau cuminte la mine acasă înconjurat de ziduri dintr-astea șmechere, nu mi se poate întâmpla nimic? Da, însă s-ar putea ca arhitectura locului să nu-ți permită o strategie în genul ăsta (care oricum nu are cum să te ducă spre victorie). Pe lângă terenul în care se poate săpa există și zone cu lavă sau apă, namaipunând la socoteală zonele cu piatră care nu poate fi străpunsă.

Dacă săpând dai de o zonă deschisă și dacă inamicul face același lucru, se cheamă că aveți fiecare acces la celălalt, pentru că odată ce ai săpat într-un loc, nu mai poți pune la loc pământul, pentru a face un zid.

În plus, există totuși o cale de a străpunge un zid, folosind o vrajă „Destroy Wall", vrajă care transformă zidul în pământ ce poate fi săpat. Problema e că vraja asta nu se găsește pe toate drumurile și nici nu face zidul praf, fiind încă necesară o intervenție la fața locului.

Dom'le, da nu e cam încârligat? Este exact atât de încârligat ca să nu devină frustrant și să ofere o mulțime de posibilități. La urma urmei nimeni nu spune că nu poți găsi un loc pe care inamicul l-a neglijat (de exemplu o zonă în care o vână de aur străpunge zidul înconjurător și pe care, dacă o exploatezi, poți săpa un tunel spre interiorul bârlogului advers) care să-ți asigure un succes rapid. Poți deasemenea să încerci să conduci cu mâna proprie (1st person) o creatură până la „inima" adversarului și s-o termini pe șest. Tactica asta are oarecare șanse de succes la un joc în rețea pentru că, natural, calculatorul e destul de vigilent.





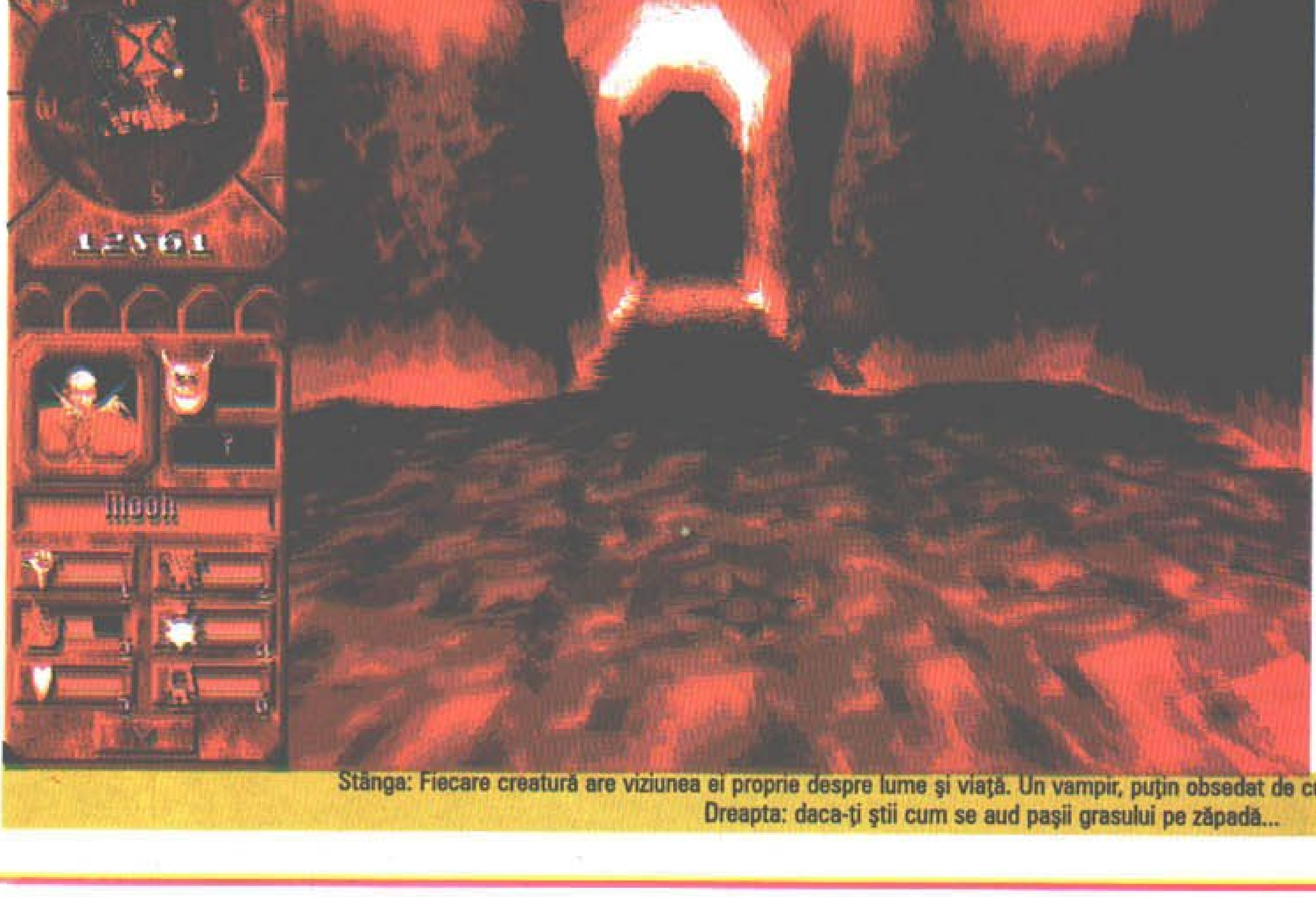
Sus: un vampir plutind prin zonă
Jos: așa arată Heroes Portal, pe unde pot să-ți intre în casă, netam-nesam, eroi binevoitori

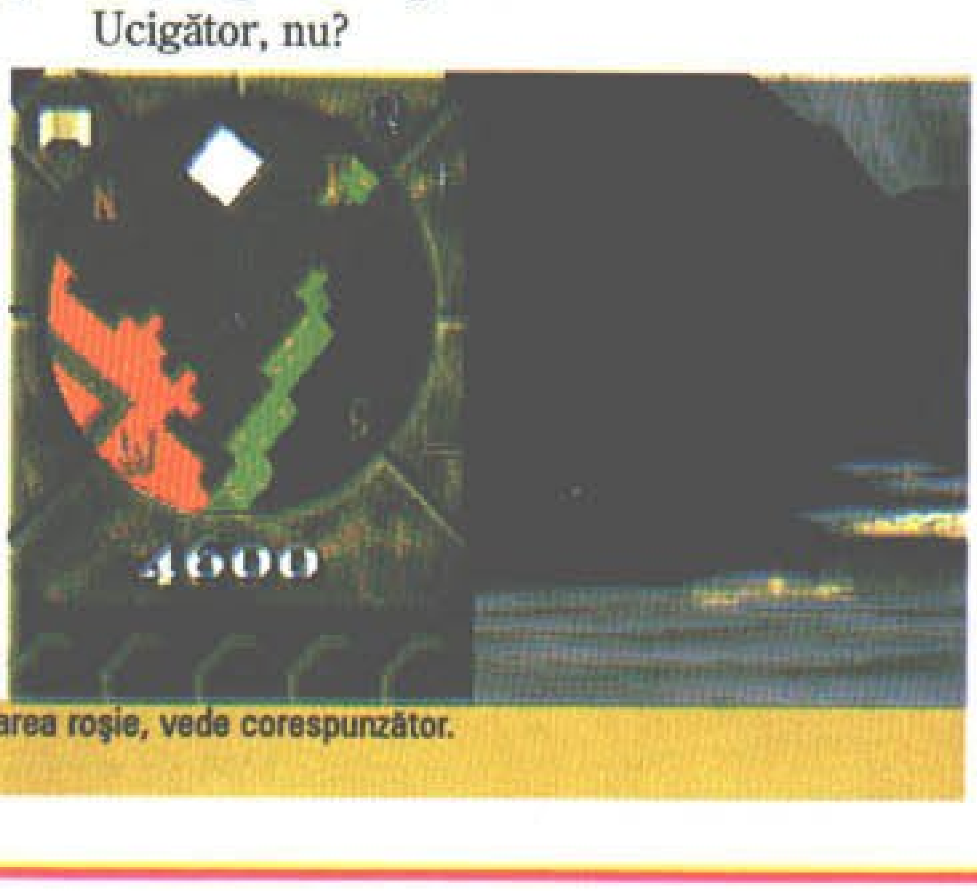
Bineînțeles că acum vin să orneze sâmburele ăsta de strategie o mulțime de elemente ajutătoare și de bestialitate aducătoare. Pui în calea adversarului uși, capcane cu gaz sau cu electricitate. Intervii chiar tu în luptă prin intermediul vrăjilor (poți de exemplu să trăsnești, contra cost, pe cine-ți place sau nu). Folosești o vrajă ca să cadă tavanul unei anumite camere. Utilizările sunt evidente. Însănătoșești o creatură, dai cu un „Speed Monster" pe alta etc.

Mai mult. Dacă faci o cameră de torură și o închisoare, poți să adopți o strategie de gneul „nu-i omor da-i conving că am dreptate". Ordoni supușilor să captureze câțiva inamici. Îi pui în camera de torutură și... primul pe care l-am pus, un arcaș uman, a murit și s-a-ntors sub formă de fantomă, așa că oricum am câștigat un slujitor.

Și mai mult. Monștrii pe care-i posezi sunt la început destul de tântălăi, neștiid să folosească decât cel mult pumnul. Pe măsură ce se antrenează capătă, odată cu creșterea nivelului de experiență, noi arme și calități. Ca să dau un exemplu, una bucată Bile Demon level 8 dă cu pumnul, trage cu niște biligonguțe care explodează, ba chiar, printre altele, dă prin zonă, pardon, cu gaze. Ucigătoare.

Ucigător, nu?





Stânga: Fiecare creatură are viziunea ei proprie despre lume și viață. Un vampir, puțin obsedat de culoarea roșie, vede corespunzător.
Dreapta: daca-ți știi cum se aud pașii grasului pe zăpadă...



Așa vede un Warlock. Respectivul este level 6 și are ceva mai ult de 6 arme la dispoziție. Și tu ce te uiți băi? Ce, dacă ai cercel în ureche, crezi că-ți poți permite orice?

Dar cuvântul din poveste...

Jocul și-un 1st person este.

Până aici, Dungeon Keeper ar putea fi considerat ca asemănător, e drept nu prea mult, cu Theme Hospital. Construiești, plimbi pe cei din subordine de colo-colo etc. Pe lângă alte deosebiri evidente, mai e și faza asta cu 1st person-ul. E necesară?

Dacă jocul n-ar fi fost făcut de Bullfrog, probabil nici n-ar fi existat. Gândiți-vă acum cum ar fi să poți, la dorință să poți intra în pielea unui conducător de tanc din C&C și pe loc , folosind o intefață deloc complicată care să permită un shoot'em up furios și fără multă bătaie de cap, să faci ordine în jur, să iei pe cont propriu o acțiune îndrăzneață sau... în sfârșit, să faci ceea ce ai vrea ca tancul respectiv să facă. Sau poate să te afli la comanda unui Laser Obelisc de-al NOD-ului și să tragi în cine vrei, remediind astfel situațiile (sunt sigur că știți despre ce vorbesc) în care laser-ul respectiv se ocupă de puzderia de omuleți inofensivi din jur, ignorând un tanc sau altă chestie mai rea. Sau poate preferați pielea Taniei din Red Alert.



Oricum am da-o, ideea asta cu văzutul acțiunii prin ochii unei creaturi pe care o comanzi este bestială. În plus e și folositoare. E clar faptul că într-o luptă te descurci mai bine să folosești resursele monstrului respectiv, măcar că te miști mai bine. Dacă vrei să sapi un tunel și s-o faci rapid, treaba e gata mult mai repede dacă faci pe Impul pentru un timp și sapi cu propria mână. Poți să fi la dorință muscă, păianjen, dragon, tentacul etc. Fiecare are modul său propriu de mișcare și de percepere a realității. Musca vede așa, ca-n filmul ăla cu albinele ucigașe, o imagine compusă din hexagoane. Nu știu ce bazaconie vede alb-negru. Gânadcul, că ai și d-ăștia, vede deformat și haotic, că de-abia înțelegi ce și cum. Nu vă mai povestesc cum vede fantoma că mi-amintesc, m-apuc să joc și deja e 03:15 am.

Și-acum...

Merge sub DOS. E VGA sau SVGA, după dorință. Pentru partea de vedere izometrică are un engine de mișcare asemănător cu ce din Syndicate Wars, adică zoom-ezi și rotești imaginea cum vrei tu. De arătat arată excelent, cei care au făcut design-ul fiind clar duși cu capul. Regula de bază se pare că este „nici o linie nefrântă". Totul arată strâmb și haotic, pereții, coloanele, rafturile bibliotecilor, fără a fi însă deloc supărător, ba chair generând o atmosferă aparte. La urma urmei suntem într-un culcuș de monștrii nu la Luvru.

Alte performanțe? Umbre în timp real și iluminare ca la Bullfrog. „Mânuța" ta, cu care e prevăzută interfața, generează lumină și nu poți să nu te minunezi cum se deplasează umbrele ființelor, funcție de cum miști tu mouse-ul.

Pentru viziunea 1st person, ni s-a rezervat un engine gen Magic Carpet, chair dacă de zburat nu zboară toată lumea. Efecte de iluminare absolut potente și, valabil pentru ambele posturi de joc, niște flăcări, fum și aburi realizate de te uiți și nu te mai saturi. Atmosfera este excelentă și feeling-ul puternic de tot, atunci când intri în pielea unui monstru și-ți privești opera arhitectonică din interior sau explorezi cavernele pline cu lavă, abur și ce-o mai fi.

Așadar cu grafica am lamurit-o. Originală și de nota 10.

La partea de sunet, iar nu știu ce-aș mai putea dori. Există pe CD câteva track-uri audio și dacă nici astea nu sunt muzici potrivite pentru atmosfera propice unei strategii, atunci nu știu care sunt. Nu știu cum s-ar potrivi cu Panzer General de exemplu, dar cu Dugeon Keeper, merg la fix.

Am lămurit și sunetul, deci. Ce rămâne?

Multiplayer sau single?

Single player, ai la dispoziție o serie de niveluri, pe care le parcurgi secvențaial, primele fiind „tutoriale" iar ultimele... finale.

Mai frumos e cu jocul multiplyer. Sunt necesare două CD-uri (cred că primul minus de până acum). Se pot juca maxim patru keeper-i în rețea, variantele fiind clare pentru modem sau cablu serial.

Natural că în rețea satisfacția este mai mare și ți se dă o mai mare libertate de alegere a strategiei, putând opta pentru ceva mai îndrăzneț, în speranța că celălalt nu o să se prindă sau nu va reacționa destul de rapid. Când jucam cu Andrei, mi-am făcut ditamai hruba și de bătut l-am bătut mergând titil cu un dragon level 5 și lovindu-l exact în „inimă". La propriu și la figurat. E drept că a urlat unul din boxe „Your dungeon heart is under atack!", dar până să culeagă Andrei destui apărători și să mi-i trântească în cap... era un dragon level 5. Ar fi trebuit să dea vraja aia numită Call Audience, care cheamă toți supușii lângă Dungeon Heart sau eventual... eh.

În continuare tot eh. Pentru că ehe... ar mai fi multe de povestit, multe vrăji de prezentat, multe lucruri de aflat. Cum e când îți moare un om în închisoare și obții un schelet. Cum o fantomă obținută prin moartea unei creaturi în camera de tortură stă și studiază în bibliotecă, poate trece prin uși și e în stare să vadă creaturile invizibile, că există și d-astea dacă le ajuți cu o vrajă potrivită. Ar mai fi de povestit despre cum te poate ajuta calculatorul în construcție, apărare sau atac, la alegere. Despre capacitățile fiecărei creaturi. Despre cum le place dragonilor să aibă culcușul lângă lavă, câștigând astfel experiență. Despre lucrul minunat că fiecare creatură poate căpăta până la 10 arme în arsenal. Și...

E clar, da?

E clar că e bun? Nu-mi fac iluzii că am convins lumea. Nu pot spune decât că dacă am așteptat trei ani jocul, e chiar ok și nu-mi pare deloc rău. Așa se pricep Bullfrog să facă jocurile. Să merite. Go.

- Bugs

96

Ce ne place	Ce nu
Un engine de zile mari, atât 1st person cât și 3rd person, plus o concepție de-a broaștei bou.	Prea complex ca să poți fi sigur că lipsește ceva.

Magic: The Gathering

Producator Microprose	
Minim	Recomandat
P5-133/16M	P5-166/32M
2X CD-ROM	4X CD-ROM
SVGA Card	Sound Blaster

Draga cititorule,

Dacă faci parte din categoria jucătorilor cărora le plac jocurile cu acțiune furioasă, laseri și alte chextii haioase, mă tem că jocul ăsta n-o să-ți placă.

Dacă, în schimb, ești genul de om căruia-i place să-și piardă timpul gândind în fața monitorului sau elaborând strategii și combinații prin care să-și învingă CPU-ul sau prietenii, mie teamă că ești unul din oamenii pentru care a fost făcut jocul de față.

Pentru cei care nu au citit „Stând pe vine"-le din numărul cinci am să fac o prezentare generală. **Magic The Gathering** - ul lui **Microprose** reprezintă transpunerea pe calculator al unui joc de cărți realizat de **Wizards Of The Coast** în 1993 și care, de atunci s-a bucurat de un succes și o răspândire fenomenală (tradus în șapte limbi, peste un bilion de cărți vândute).

După cum v-am mai spus, Magic: The Gathering a apărut ca joc de cărți, în 1993, „bazat pe ture", ca majoritatea jocurilor de cărți și de atunci a cunoscut un succes și o dezvoltare mai mult decât spectaculoase. S-a ajuns cu numărul cărților vândute la 2 miliarde, s-au ținut campionate naționale, a fost tradus în 7 limbi și continuă să mai apară și acum add-on-uri cu cărți noi pentru el, în timp ce unii îl consideră un mod de viață.

Poate lucrurile ar fi rămas așa dacă n-ar fi făcut cunoștință cu jocul respectiv un individ pe nume David Etheredge, designer la Microprose. Nu în aceeași seară, cred, au fost cumpărate de la Wizards of the Coast (firma producătoare) drepturile pentru o transpunere pe calculator a jocului.

Etheredge a obținut nu numai drepturile respective, ci și pe Richard Garfield, creatorul jocului, pe post de colaborator, ba chiar și pe celebrul Sid Meier, care a dus proiectul destul de aproape de finish, înainte de a pleca să-și fondeze prpria companie, Firaxis.

După numeroase amânări și probeleme, mai ales cu inteligența artificială, jocul a apărut, spre mulțumirea fanilor.

Conține două părți, o transpunere fidelă a jocului original, în care te duelezi pur și simplu cu calculatorul și o aventură pe fir epic, în care explorezi lumea mitică a Shandalar-ului pentru a învinge cei cinci vrăjitori care nu lasă oamenii să-și vadă liniștiți de treburi.

The Duel

Într-un joc MTG, original, jucătorii se înfruntă utilizând fiecare un pachet propriu de cărți, pe care le folosesc după anumite reguli, pentru a reduce la zero totalul punctelor de viață ale adversarului.

Fiecare își poate alcătui pachetul (din cărțile primei ediții a jocului și din toate add-on-urile care a apărut mai târziu) după gust și tactică preferată. Cărțile reprezintă creaturi, vrăji, diverse artefacte și terenuri. De pe urma terenurilor obții mana, energia magică pe care o consumi pentru folosirea oricărei magii.

Se începe cu 7 cărți în mână. În fiecare tur ai dreptul să dai jos un land (teren), care poate genera un punct de mana. Când ai adunat destulă mana poți aduce în joc creaturi cu care să-ți ataci adversarul sau pe care să le folosești pentru a te apăra de creaturile acestuia, poți folosi vrăji care să-ți întărească creaturile proprii și să le slăbească pe cele adverse, poți folosi vrăji mai mult sau mai puțin subtile, cu efect mai mult sau mai puțin direct asupra adversarului. Evident, poți face asta doar folosind cărțile pe care le ai în mână, fiecare jucător trăgând o carte din propriul pachet, la început de tur.

Dealtfel, un tur se împarte în mai multe subfaze, în care se poate efectua o acțiune specifică. Într-o fază poți invoca creaturi, în alta poți ataca uzând de cele pe care le ai la dispoziție, într-o altă fază te aperi etc. De notat faptul că, în anumite momente, poți acționa (dacă ai destulă mana rămasă nefolosită până în momentul respectiv) folosind un „fast efect", acțiunea având loc chiar în timpul turului advers.

Structura turelor și natura cărților duc la situații de o complexitate nebănuită la prima vedere, care permit modalități de joc foarte subtile, Magic: The Gathering justificând pe deplin denumirea de „strategy card game" pe care a primit-o.

Cărțile sunt împărțite în cinci culori, după tipul de mana pe care o necesită pentru a fi folosite, mana generată de cele cinci tipuri principale de terenuri (există și terenuri care generează mana neutră). O culoare imprimă cărților un anumit specific.

Albul este culoarea cu cel mai mare accent pe defensivă. Lipsa unor creaturi puternice sau a unor vrăji distructive, este compensată de costul scăzut al acestora, în mana, și de abundența de vrăji care-i permit posesorului să se vindece când ți-e lumea mai dragă.

Verdele reprezentând puterea mamei natură, reușește să-ți toarne în cap în timp record, un număr astronomic de creaturi, fără abilități magice extraordinare, ce-i drept, dar îndeajuns de insistente în a te măcina fără multe subtilități.

Negrul, culoare zisă a morții și decadenței, se împarte între forță și subtilitate, putând fi o culoare periculoasă chiar pentru posesor.

Roșul este culoarea cea mai distructivă, cea mai apropiată de forța brută și, implicit, cea mai lipsită de subtilitate. Trebuie să încerci să compensezi această lipsă de subtilitate, altfel de poți vedea redus la zero de un jucător folosind, de exemplu...

Albastrul. Culoarea cea mai plină de surprize pentru adversar. Culoarea iluziei și a artificiului. Fără creaturi sau vrăji puternice, se mulțumește să denatureze creaturile și vrăjile adversarului, de-ți vine să te iei cu mâinile de cap dacă tu ești ăla.

Cărțile sunt ilustrate de către artiști specializați, cât mai nebuni la cap și cu viziuni corespunzătoare, iar câte unele au și un citat, chipurile de la niscaiva eroi de-acolo din universul MTG.

Cam atât despre istoricul și regulile MTG-ului. Dealtfel jocul are un tutorial de mare



Așa arată un duel în Magic: The Gathering. Aucm, ca să-i facem curioși și nerăbdători pe cei ce cunosc jocul, am pus o poză conținând numai cărți din add-on-ul pentru NTG, pe care Microprose se pregătește să-l scoată.



Sus: meniul dintr-o așezare. O fi arătând a sat cu găini, dar găsești o mulțime de minuni la fața locului.
Dreapta: un dungeon la interior

dragul și multimedia într-însul, laolaltă cu un sistem de help pentru fiecare carte.

The Duel constă, așa cum am mai spus, în a te înfrunta împotriva AI-ului computerului. Există câteva zeci de pachete prestabilite, aparținând creaturilor pe care le întâlnești în Shandalar. Poți să joci cu sau împotriva oricărui pachet.

Cel mai important instrument al acestei părți a jocului este însă, Deck Builder-ul. În Magic: The Gathering, la fel de important ca a juca bine este să-ți alcătuieștiun pachet în stare să facă față unui duel, cu îndeajuns de multe surse de mana, cu îndeajuns de multe creaturi, având în componență cărți ce formează anumite combinații, cât mai apropiate de calificativul „imbatabil“ (combinație care nu există, dealtfe). În SUA există și o revistă, „The Duelist“ care oferă sfaturi și rețete pentru alcătuirea deck-urilor, moduri de folosire a anumitor cărți sau combinații de cărți etc.

Pentru un jucător profesionist, Deck builder-ul constituie Raiul pe Pământ. Poți să modifici deck-urile preexistente sau să alcătuiești unele noi având la dispoziție peste 400 de cărți (ediția a IV-a a jocului laolaltă cu add-on-urile Antiquities și Arabian Nights) după care nu mai trebuie să alergi, ca până acum, prin magazine.

De notat faptul că jocul e conceput astfel încât nu există deck-ul perfect, care să bată tot ce mișcă, din orice poziție și în orice situație.

Unul din lucrurile pozitive pe care le-a adus transpunerea pe PC, a fost interfața. Calaculatorul știe regulile și se îngrijește de aplicarea lor, fără să mai fie nevoie să-ți bați du capul pentru a ține socoteala diferitelor faze din joc. Regulamentul complet al jocului este departe de a fi unul simplu, iar un joc între doi oameni ar conține cu siguranță, cel puțin în prima fază, situații de genul



„ofticosu', ofticosu“, apărute la interpretarea diferită a unei reguli.

Shandalar

Universul Shandalar aduce jocului elementul de Adventure combinat cu ceva urme de gestiune economică, mai mult decât necesar pentru atragerea unui jucător care nu știe ce e aia MTG.

N-am să mă lansez în prezentarea „planului“ (cum e numit) Shandalar, pentru simplul motiv că e lungă, îmbârligată și nu v-ar ajuta la nimic. Ce trebuie să știți este că locul respectiv este condus la momentul respectiv de către cinci vrăjitori supărați, specializați fiecare în folosirea unei anumite culori și posesori ai câte unui castel, proprietate personală, în diferite colțuri ale continentului. Tărâmul e populat, în marea majoritate, de servitorii vrăjitorilor respectivi, ființe puțin binevoitoare, ce locuiesc, funcție de mana folosită, în munți (roșu), la câmpie (alb), pe lângă ape (albastru), în codru (verde) și prin malaștini (negru). Mă rog, fiecare stă pe forma de relief din care își trage energia magică. Există și astfel de bâzdâgănii ce au deck-ul alăctuit din mai multe culori și care se plimbă nu numai pe o singură parcelă, ci și pe cele învecinate.



Lumea în care te miști. Shandalar, that is.

Din loc în loc, există sate și orașe, locuite de țărani, respectiv de vrăjitori mai mici, care prestează diferite servicii pe care am să le reiau mai târziu.

Tu ești cu unu' mic, situat în mijlocul ecranului și așa mic cum ești, trebuie să alergi pe tot continentul pentru a împiedica slugile marilor vrăjitori să captureze orașe. Odată ce au capturat cinci orașe (indiferent care dintre ei) se cheamă că au adunat destulă mana pentru a-l chema pe al șaselea vrăjitor, unul rău de tot, iar tu se cheamă că ai pierdut jocul.

Când începi, poți să-ți alegi culoarea cărților și nivelul de dificultate. Ți se alăcătuiește un deck random (random da' slăbuț). Ajuns în Shandalar, poți să te duelezi cât poftești cu ființele de la fața locului, folosindu-te de deck-ul din dotare. Dacă pierzi o bătălie, pierzi o carte din deck-ul prpriu. Dacă reușești să câștigi, capeți fie mai multe cărți din deck-ul adversarului, fie informații despre diferite dungeon-uri, labirinturi, cum vreți să le numiți, care se află prin zonă și care adăpostesc cărți rare și puternice, laolaltă cu paznicii corespunzători.

În sate și orașe poți vinde sau cumpăra cărți, precum și edita deck-ul. Tot de aici îți procuri mâncarea, fără de care nu mori, dar te deplasezi cu viteza unui melc furibund. Mai importante sunt quest-urile. Un quest este o misiune pe care ți-o încredințează înțeleptul satului sau orașului respectiv. Misiunea poate consta în ceva simplu (ducerea unui mesaj în cutare loc) sau în ceva relativ complicat (găsirea și uciderea unei creaturi, ducerea undeva a unei cărți de un anume fel). Ca răsplată, poți primi un punct suplimentar de viață (permanent), cărți sau pietroaie magice de diferite culori. Aceste mana-stones pot fi folosite ca mijloc de schimb în orașe, contra cărților. Folosesc și la activarea anumitor obiecte magice folositoare, care se găsesc de vânzare în anumite orașe. Obiectele astea îți permit niște șmecherii deloc de neglijat, cum ar fi teleportarea la locul unui ataca advers asupra unui oraș sau, știu eu, editarea deck-ului oriunde pe hartă, nu neapărat într-o așezare.

Orașele oferă contra pietre magice o gamă variată de cărți. Harta te ajută la localizarea orașelor care vând cărți ce te-ar putea interesa pentru completarea deck-ului. De exemplu, orașul cutare vinde creaturi sau terenuri sau, în general, cărți de culoare roșie, la prețuri variind de la 1 la 3 pietre magice.

În final scopul este, după ce ai explorat tot ce se putea explora, bate tot ce se putea bate, cumpăra tot ce era necesar, să-ți alcătuiești deck-ul (sau deck-urile) cele mai potente și să intri după vrăjitori, în cele cinci castele. După ce i-ai terminat pe ăștia, mai trebuie să-l bați și pe al șaselea, cel mai afurisit, care are un total de puncte de viață de 100 (tu pornești jocul cu 10, iar ființele întâlnite variază cu viața într 4 și 21). După ce l-ai bătut, gata jocul...

Shandalar-ul creat de Sid Meier reușește să surprindă în mod magistral caracterul colectibil al jocului original și constituie ceea ce se cheamă o modalitate plăcută de a căpăta și exersa cunoștințele despre el. Ah!

- Fane

90

Ce ne place	Ce nu
O idee absolut bestială. Absolut bestială	E sub Win 95 și se simte. Nu se joacă în rețea, cel puțin deocamdată.

X-COM Apocalypse

Producător: Microprose	
Minim	Recomandat
486-100/16M	P5-133/16M
2X CD-ROM	4X CD-ROM
SVGA Card	Sound Blaster

De când știu eu seria X-COM sau, hai să-i spunem și UFO, am ajuns la o concluzie, zic eu destul de corectă. Cu X-COM-ul nu prea există cale de mijloc. Adică nu sunt mulți oameni cărora jocul le place „așa și-așa". Ori nu-l suporți, ori îți place la modul în care ajungi să măsori timpul de joc în zile.

După ce Microprose a îmbunătățit succesiv Civilization și Master Of Orion, fiecare căpătându-și o continuare pe cinste, a venit și rândul X-COM-ului. E drept, a existat și Terror From The Deep, însă diferențele față de Enemy Unknown sunt cel mult nesemnificative. Și dacă X-COM-ul a avut parte de cei mai mulți maniaci (nu spun că Civilization e mai prejos, dar fanii Civ-ului parcă sunt ceva mai normali) de ce să nu aibă parte de continuarea cea mai aproape de adevăr. Căci dacă UFO:Enemy Unknown și X-COM: Terror From The Deep au fost bestiale, nu pot găsi alt cuvânt care să definească X-COM: Apocalypse, în afara simplului EXTRAORDINAR.

Și de ce asta?

Producătorii au promis că odată cu X-COM: Apocalypse, se vor mișca înainte, aduncând jocului nu atât elemente cantitative, cât calitative. Oh, și să nu credeți că n-au reușit. Când am auzit prima oară că lupta cu extratereștrii nu se mai duce pe tot mapamondul, ci doar într-un oraș, fie el și gigantic, m-am temut ca nu cumva asta să răpească jocului din amploare. Apoi, când am auzit că interceptarea și lupta cu alienii are loc în timp real, m-am speriat iarăși, având în fața ochilor viziunea unei strategii bestiale topindu-se într-un arcade banal. Căci ce plăcea cel mai mult în UFO era tocmai jocul „pe îndelete" fără momente foarte rapide, cu mult timp alocat pentru gândire și planificare. Mi-a mai venit inima la loc când am aflat că, de fapt, jocul





Major damage to the structure, that is. Ca să scapi, o faci și pe-asta. Chiar dacă se supără proprietarul clădirii.

este real-time sau turn-based la alegere.

Iar apoi...

Yessss!

Iau CD-ul, mulțumesc în gând lui Microprose că sunt băieți buni, instalez, setez și dau un pic din coate pentru a-mi face loc între colegii de redacție, strânși ciorchine în fața monitorului. Introducerea, ca la Microprose, fără multe pretenții însă cu dătătoare de feeling-ul ăla, cum că urmează ceva țapăn. Și chiar urmează. Eu, să vă spun drept, nici nu știu de unde să încep. Ei, hai să zicem că încep cu începutul.

Mai întâi trebuie să pui pe picioare o bază de operațiuni. Acțiunea se petrece în Megalopolis, ditamai metropola, așa că nu poți să construiești ce și unde vrei, fiind nevoit să cumperi o clădire, în cazul în care vrei să te extinzi. De la bun început îți este oferită o clădire, împreună cu echipamentul și personalul minim necesar pentru a lua startul.

O bază nu poate fi construită alandala. Funcție de clădirea de care dispui și de culoarele pe cre le are, te poți extinde într-un mod sau altul, fiindu-ți uneori interzisă construirea unei anume zone, pentru că este periclitată structura de rezistență a clădirii.

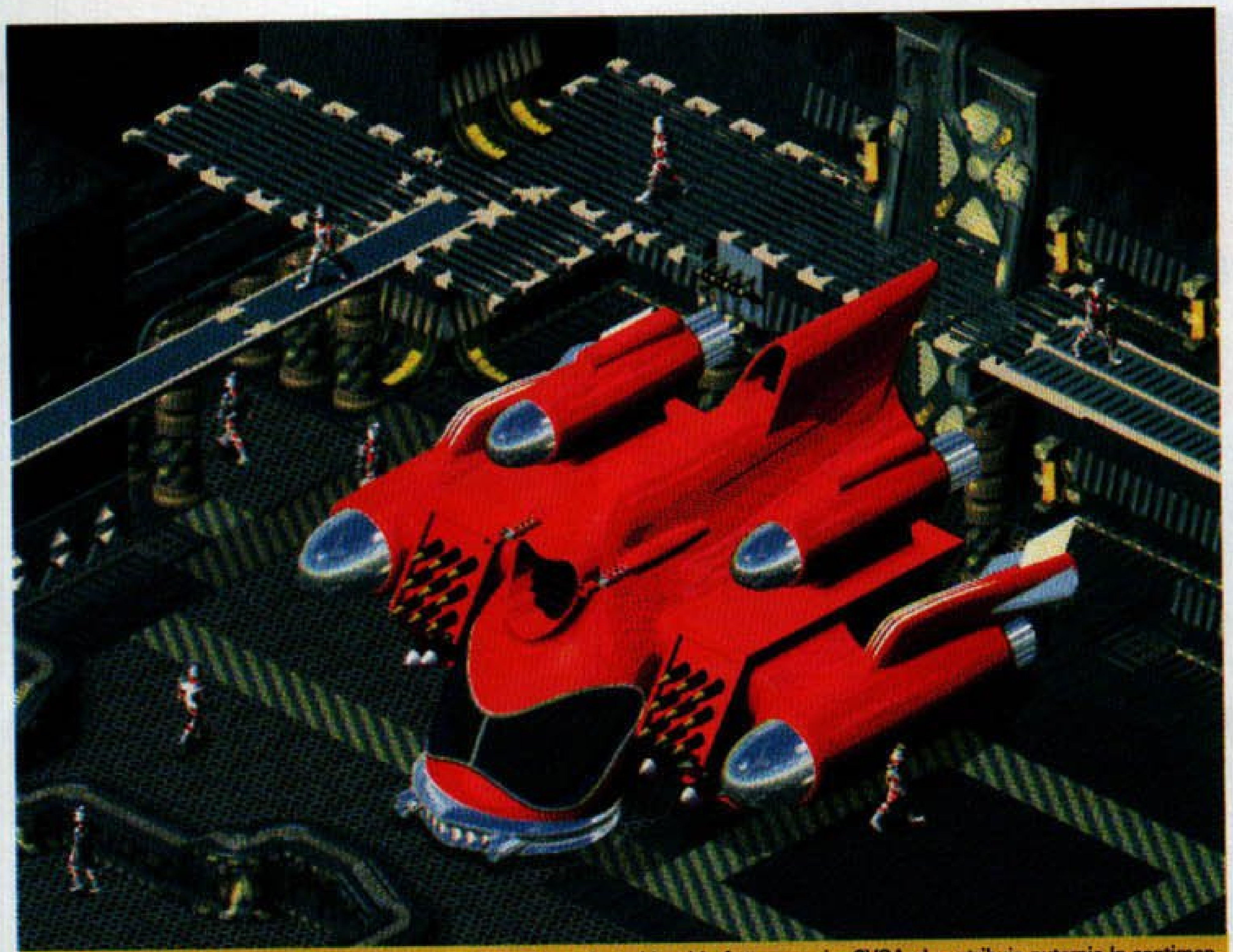
Nu trebuie să te afunzi foarte tare în joc, pentru a-ți da seama că Microprose a mărit puternic complexitatea șI numărul de factori asupra cărora trebuie să te concentrezi. Să-i luăm pe rând

Lumea e cu noi?

Dintr-un început trebuie să știi că te afli într-o lume dominată de interese economice, interesele unor oameni care, la o adică, nu s-ar sfii să facă pace cu alienii, dacă de aici iese profit șI liniște pentru propriile persoane. În Megalopolis există un număr destul de mare de organizații cu care ai tot interesul să fi măcar prieten,



Asta este vederea asupra orașului în care viețuiește X-COM-ul și pe care și l-au ales alienii ca teren de joacă.



Terenul în care au loc misiunile este mult mai variat decât am fost obişnuiţi până acum, iar SVGA-ul contribuie puternic la sentimentul de „micuţ, complex şi-ncântător" pe care orice strategie şi-l doreşte în mintea jucătorului.

dacă nu aliat. O organizaţie nutreşte faţă de tine sentimente de prietenie sau duşmănie, funcţie de cât de bine o aperi de incursiunile aliene, sau cât de bine îl respecţi proprietatea. N-ai cum să te aştepţi la vreo simpatie deosebită din partea unei companii a cărui clădire a fost făcută praf de zelul tău în a distruge un OZN sau o echipă de omuleţi verzi. Bineînţeles, există posibilitatea oferirii de bani pentru a îmbunătăţi relaţiile cu o organizaţie însă nu trebuie să te culci pe o ureche. Dacă extratereştrii reuşesc să ia sub control total o organizaţie, orice negociere este exclusă şi iată-te în situaţia de a rămâne fără echipamentul oferit de respectiva firmă.

Aşadar, de principiu, cu cât mai mulţi prieteni, cu atât mai bine.

Da' şi noi cu ea

O bună bucată din farmecul jocului îl constituie cercetarea. În Apocalypse, producătorii s-au apropiat mai mult de realitate. În sensul că nu găseşti pe toate drumurile cercetători pe care să-i angajezi. Zici merci dacă mai apar printre civili câteva creiere luminate pe care să le pui la treabă. Chestia e valabilă şi pentru agenţi.

Cercetarea a fost împărţită în două: Biochimie şi Fizică Cuantică. Mult mai logic este faptul că nu poţi să pui la lucru pentru un singur proiect decât maxim o echipă de 5 cercetători, dacă foloseşti un laborator normal, respectiv 10, dacă ai la dispoziţie un laborator avansat. În UFO 1 sau 2, dacă aveai 100 de cercetători, puteai să-i pui pe toţi la lucru la un singur priect şi treaba mergea strună, ori e la mintea cocoşului că timpul de execuţie al unei lucrăir nu e în totalitate invers proporţional cu numărul de executanţi nici măcar când e vorba de săpat o groapă, darămite în cercetare. Dacă ai, deci, x laboratoare, ori dai la cercetat x proiecte la x echipe, ori, dacă nu ai proiecte noi... asta e. În plus, fiecare cercetător are un anumit nivel (skill). Toate cele de mai sus sunt valabile şi în cazul inginerilor, mâinile de aur care, la o adică, au datoria să fabrice ceea ce au cercetat minţile luminate din serviciul tău.

Totuşi, de principiu, cu cât mai mulţi dintr-unii sau din ceilalţi, cu atât mai bine.

Luptăm, luptăm

Ce trebuie tu să faci, ca scop general, este să aperi lumea de incursiunile extratereştrilor. Lucrurile nu sunt chiar atât de simple, pentru că verişorii marţienilor sunt ceva mai şsmecheri decât până acum şi nu se mulţumesc să terorizeze populaţia, trecând la acţiuni mai subtile de infiltrare în funcţii importante pentru societate şi economie.

. Totuşi, intereceptare OZN-urilor care se avântă deasupra Megalopolis-ului este unul din principalele obiective care trebuie atinse.

Nuămrul de vehicule aeriene sau terestre pe care le ai la dispoziţie este impresionant faţă de versiunile anterioare ale jocului. De la bun început ţi se oferă o gamă de vehicule mergând de la maşină de poliţi până la interceptor militar, trecând prin hover-bike, tanc, limuzină blindată etc.

Fiecare vehicul poate fi customizat în ceea ce priveşte motorul, armele precum şi eventualul echipament suplimentar (un modul pentru a putea încărca mai mulţi oameni, un sistem de control automat al armelor etc).

Interceptarea are loc în timp real şi poţi vedea navele proprii şi inamice fugărindu-se şi împroşcându-se una pe alta cu tot soiul de mizerii, nu tocmai spre fericirea clădirilor de dedesubt. Poţi să asmuţi asupra unui OZN oricâte vehicule doreşti, mai ales că, cel puţin în prima fază, trotinetele tale, fie şi zburătoare, sunt total penibile lângă un monstru aerian de-al alienilor.

Dacă un OZN este dat cu capul de pământ şi nu există supravieţuitori, odată o navă trimisă acolo, echipamentul extraterestru este recuperat şi toată lumea fericită. Dacă există supravieţuitori, intră în scenă baieţii cu gun-uri. Care băieţi? Ai tăi. Ăia care se ocupă de problemă şi de investigaţii atunci când este observat vreun extraterestru în preajma unei anumite clădiri. Îi trimiţi acolo înarmaţi până-n dinţi iar dacă-i şi conduci bine fac treabă bună.

Numarul maxim de oameni cu care poti sa intri in misiune este de 36, daca am numarat eu bine. Oricum, de principiu, cu cât mai multi agenţi bazaţi, cu atât mai bine.

Şi iar luptăm

Când spui X-COM spui strategie şi tactică. Strategia am lamurit-o cât de cât în ceea ce priveşte îmbunătăţirile aduse şi lucrurile adăugate. Partea de tactică o constituie lupta în teren. Probabil că fără mare efort, jocul ar fi avut succes chiar dacă ar fi fost constituit numai din atât.

Cum spuneam mai sus, intri în misiune cu un număr de până la 36 de băieţi şi fete. Diferenţa e că nu porneşti misiunea în interiorul navei cu care ai sosit la faţa locului şi nu îţi echipezi oamenii la începutul misiunii. Tot ce faci este să-ţi repartizezi efectivele pe escadroane, de maximum 6 persoane, iar când misiunea începe regseşti grupurile respective în diferite locuri din



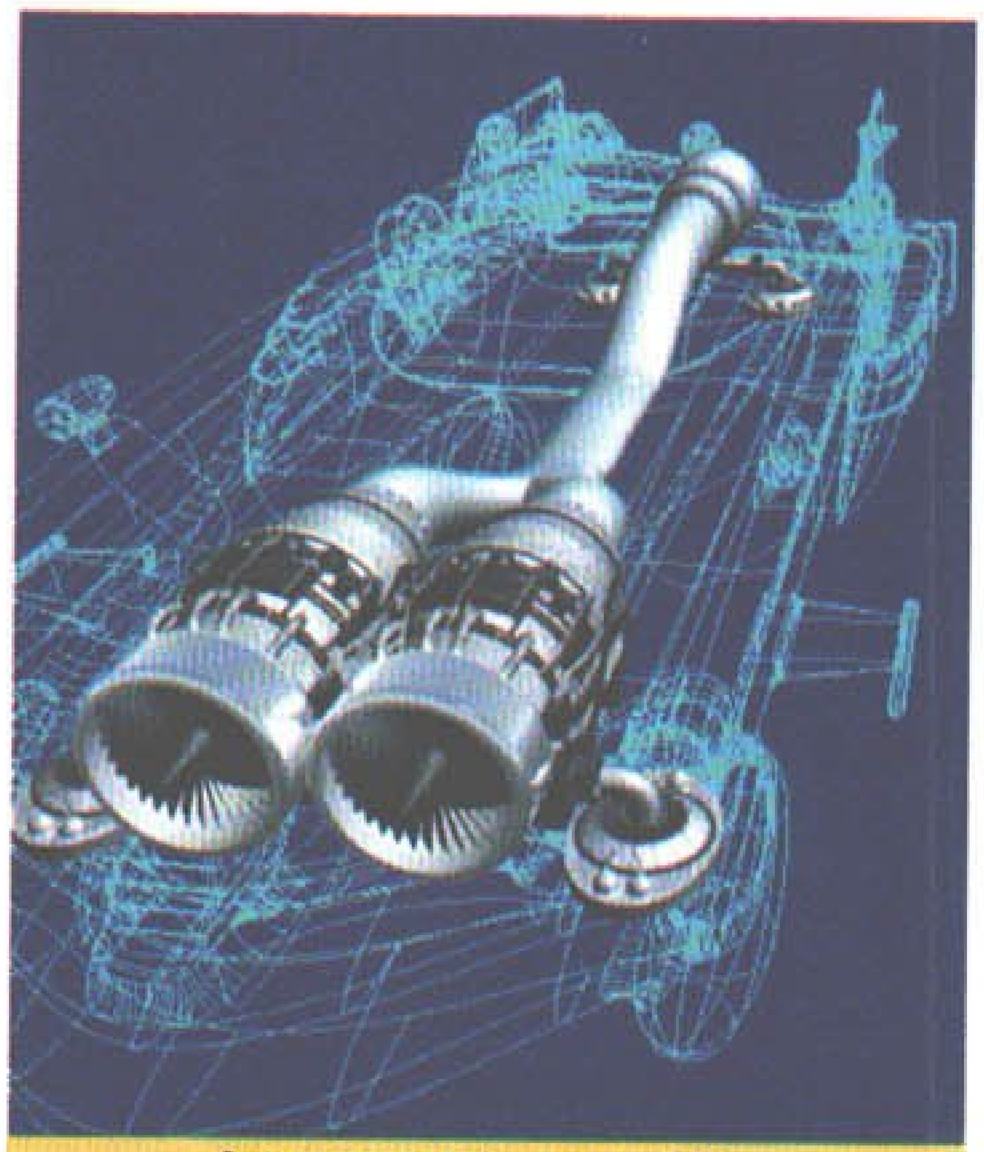




Enciclopedia din Apocalypse, pe numele ei Ufopedia, oferă informaţii complete despre obiectele de interes din joc. Puteţi observa aici frumoase şi duioase arme. În stânag este un Megalopolis Autocannon, la mijloc o chestie de-i „stun"-ează pe adversari, iar în dreapta... o chestie mai evoluată. Drăguţ, nu?



Muniția incendiară era preferata mea în UFO1 și 2 și n-aș putea spune că X-COM: Apocalypse mi-o va scoate de la suflet.



Sus: ceea ce se cheamă aun Griffon
Jos: ceea ce se cheamă viziunea unui designer nebun

zonă, lângă zonele de acces către exterior. Zonele astea de acces sun cele care-ți permit să retragi din misiune un individ specific, fără să ratezi pentru asta toată misiunea și să pierzi echipamentul aferent.

Cele mai multe misiuni se dau într-un peisaj citadin. Dacă numărul de oameni pe care-i poți folosi a fost mărit, asta nu te ajută să acoperi mult mai bine zona, pentru simplul motiv că a fost extins mult spațiul de luptă. Extinderea cea mai importantă s-a făcut pe axa Z. Când ai de explorat o clădire pe 9 niveluri, e destul de greu să-ți păstrezi atenția trează la fiecare ușă, colț sau whatever și să nu fi tentat să comiți imprudențe.

Ce vine să te ajute aici este AI-ul alienaților. Din câte am observat nu merg foarte mult pe principiul „stai acolo usturoi" oricât de confortabil ar fi butoiul. În general, chair dacă indivizii nu-ți aleargă în întâmpinare, se comportă destul de deschis și de hotărât, ușurându-ți munca de căutător.

Lipsa de subtilitate extremă este compensată însă de parșivenia de concepție a atacurilor. Exemplul cel mai clar îl constituie punerea în practică a tacticii kamikaze. Asta înseamnă că există, de pildă, animăluți care nu știu altceva decât să vină drept spre tine în cea mai mare viteză și nicidecum să t muște banal, ci să explodeze făcânf praf și pulbere împrejurimile.

Există o armă pe care o folosesc extratereștrii care nu trage nici cu gloanțe, nici cu plasmă, nici cu vreo altă bazaconie, trage cu o chestie numită „Brainsucker Pod". În accepțiunea cea mai comună Brainsucker-ul este o mină vie și inteligentă. Coconul în care stă animalul, căci asta este, este activat de prezența în preajmă a unui om. Atunci iese la iveală Brain Sucker-ul - care poate acționa independent și fără probleme de precizie sau timing - și sare la respectivul om, în speță agent. Atacul unui astfel de specimen se soldează întotdeauna cu moartea lui (măcar atât) iar, în cazul unui succes, cu luarea sub control a victimei. Șansele ca omul să fie luat sub control sunt funcție de cât de rezistent este respectivul la un atac „pe creier", de cât de rănit, obosit, plictisit sau mai știu eu cum, este. Și să nu vă închipuiți că atunci când un alian folosește împotriva ta o astfel de armă, trage numai un singur proiectil. Iar odată cercetată arma, observi că nu-ți folosește la nimic, pentru că aberațiile genetice pe care le lansează nu știu nimic altceva decât să sară la om și numai la om.

O altă bâzdâganie inamică este un vierme mărișor care atunci când dă ortul lasă la vedere patru viermi hidoși, mai mici, ce-i drept, care sunt foarte fericiți pe post de lipitori SF.

Pe total ofensiva extraterestră a fost mai mult decât diversificată, primind și un suflu nou de fantezie, pe lângă șutul de imprimat amploare. La asta tu te opui cu ce altceva decât cu un creier mai performant folosind o tactică superioară.

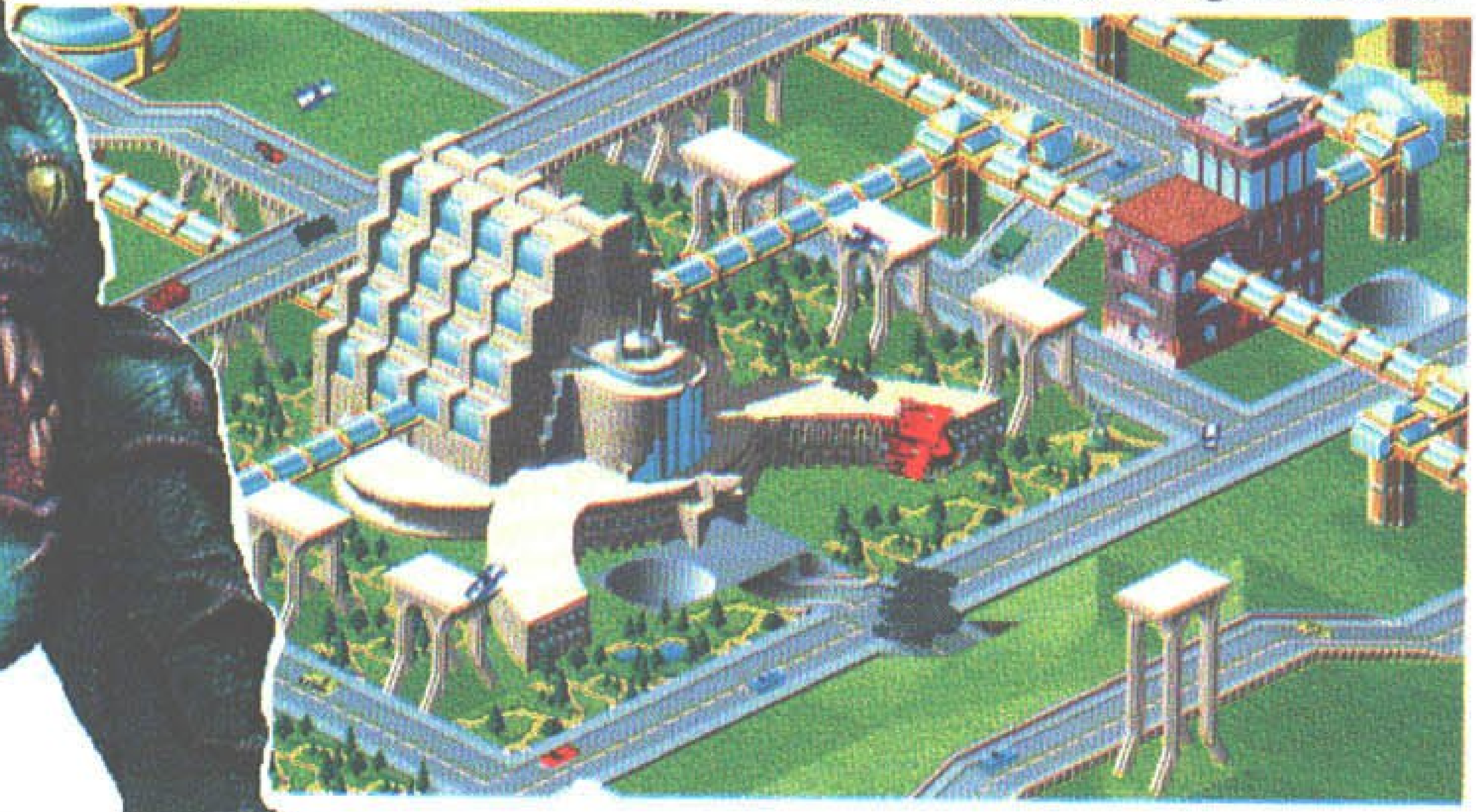
Tactica efectivă a avut parte și ea de adăugiri și îmbunătățiri. La prima ochire însă, în Apocalypse principala schimbare, nu neapărat obligatorie, o constituie prezența acelei opțiuni la începutul misiunii: Turn Based? Real Time?

Turn Based

Jocul pe ture se desfășoară mai mult sau mai puțin, la fel ca cel din jocurile precedente ale seriei. Fiecare agent se mișcă în limita unităților de tim pe care le are, care sunt funcție de capacități, greutate cărată, oboseală, răni etc. Orice acțiune faci te costă timp. Mergi? Te costă 4 puncte. Te târăști? Nu mai știu, parcă 8 puncte. Fugi? Numai 2 puncte. Te deplasezi _mai repede_, nu? Chestia asta cu fugitul e de cel mai



Un kamikaze exploziv



mare bun simț și vitală în unele cazuri.

S-a umblat la interfață. Acum poți selecta mai mulți agenți atunci când vrei să faci mutări de trupe. Era normal, dacă ți se dau pe mână 30 de inși să poți să-i miști ceva mai ușor ca până acum. Nu te mai costă timp armarea grenadei, încărcarea armei sau mutarea obiectelor pe care le ai asupra ta din diferitele locații în care se află (rucsac, centură). Băieții știu să-și încarce singuri arma atunci când se termină un încărcător, singura problemă fiind că te poți trezi că tragi cu cine știe ce soi de muniție distructivă pe rază largă, când ți-e lumea mai dragă.



Pe ansamblu, interfața, chiar dacă poate părea derutantă la prima vedere, este absolut ok.

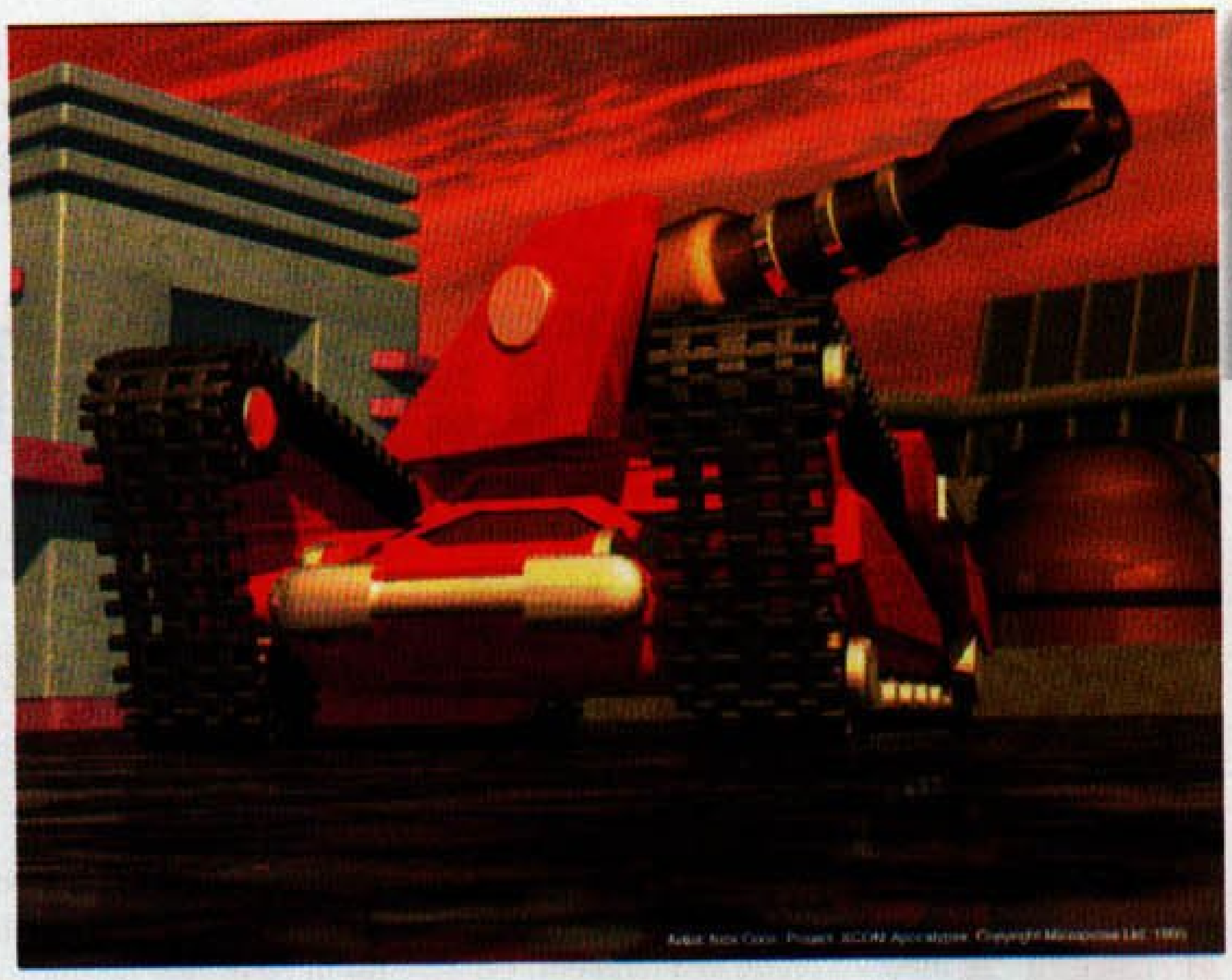
Ah, încă o chestie, se dă mai multă importanță civililor, care au parte de turul lor separat în care se mișcă. Atunci când îți este atacată baza, ca să-ți salvezi cercetătorii, trebuie să-i conduci cu mânuța proprie spre zonele de evacuare dacă vrei să le scapi pielea. Civilii din misiunile obișnuite sunt la fel de enervanți și de bătuți în cap ca și până acum, plimbându-se ca bezmeticii sau fugind de colo-colo disperați, cerând palme și grenade. Ceea ce și capătă uneori.

Real Time

Jocul Real Time este departe de a răpi ceva din farmecul jocului. Închpuie-ți că te afli în fața unui video și te uiți la un film de acțiune, cu eroi de la noi și de pe Marte. Poți să oprești derularea acțiunii oricând, după cum poți să te uiți cu încetinitorul sau dimpotrivă. În plus, poți să influențezi comportamentul ălora buni, hotărând țintele, traseele, armele etc. Nu sună bine?

Așa e jocul în timp real. Dai ordine: tu pe ăla, tu aci, tu așa, tu pe dincolo și după aia apeși pe Play. Ești anunțat când se întâmplă ceva important, iar jocul se oprește ca să vezi ce și cum. În rest, poți să lași Play-ul apăsat și să-i miști pe băieți non-stop. Dacă apeși pe Shift cursorul se face țintă, așa că nu e deloc îmbârligat să tragi în ce e în jur, netrebind să selectezi, click-ezi etc.

Principalul avantaj este că o misiune durează mult mai puțin. Există tendința să te afunzi în acțiune și să treci ușor spre Arcade însă asta duce automat la pierderi mari, pentru că ceea ce se întâmplă pe ecran, oricât ar părea de furios, este plin ochi de tactică și dacă nu respecți asta... asta e.



Spuneam deci că o misiune durează mult mai puțin și că, dacă joci cu grijă, pierderile nu sunt mai mari decât într-un joc pe ture. Când zic că se câștigă timp, înțeleg că de, de exemplu, o misiune care durează în modul de joc clasic, 30 de minute, poate dura deloc forțat, 5 minute în timp real. Motivele sunt evidente.

„... nu pot găsi alt cuvant care să definească X-COM: Apocalypse, în afara simplului EXTRAORDINAR"

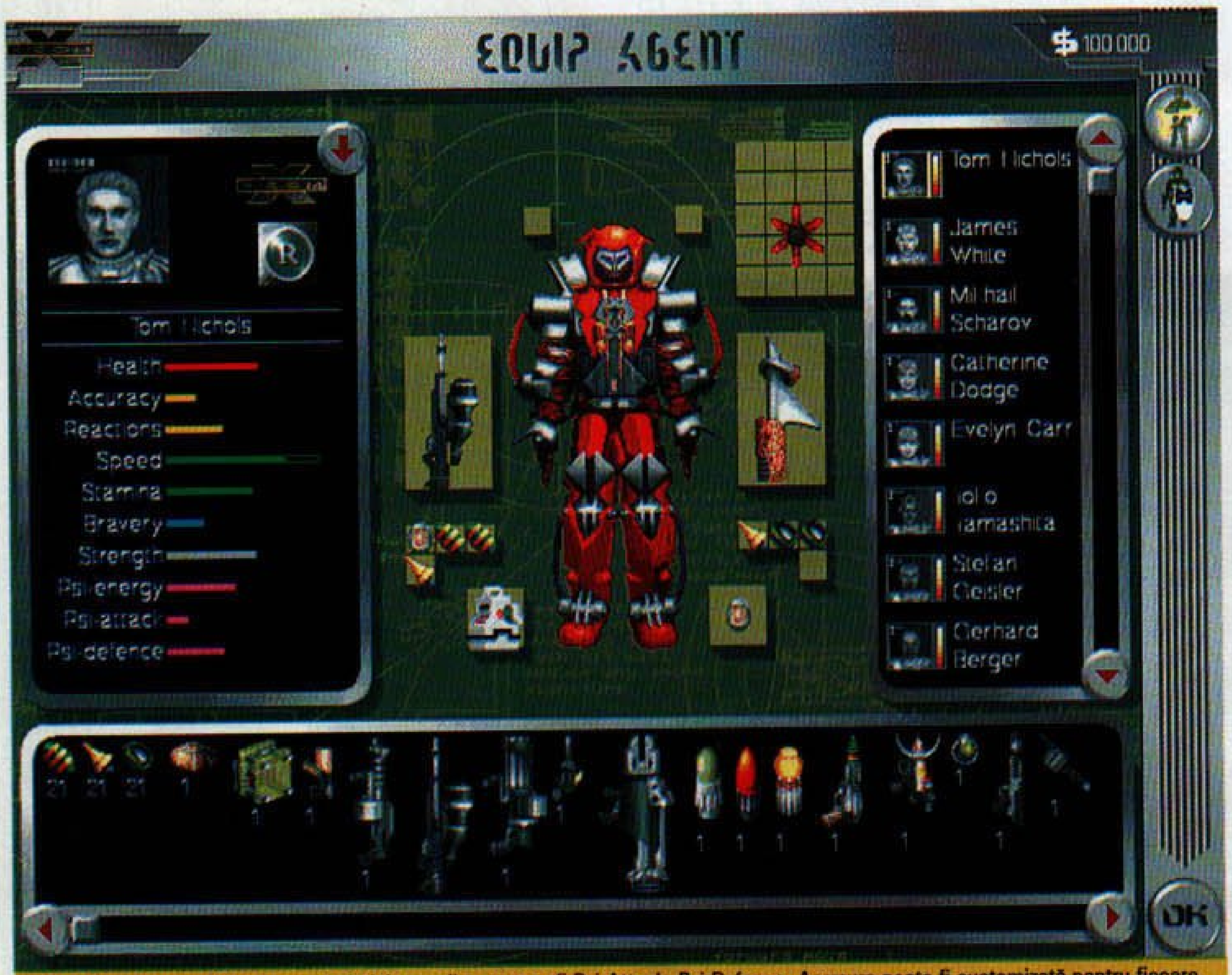
Așadar, dacă vrei gândire cu bărbia în palmă joci pe ture. Dacă vrei să fie treaba mai dinamică, folosești cealaltă opțiune. La cât de multe misiuni o să ai de jucat, o să cochetezi măcar și cu jocul real time. Nu-i bai.

Stop

Eu am citit un FAQ (Frequently Asked Questions) la UFO II care avea peste 100k, asta însemnând peste 100 de ecrane de text. Dacă nu mă opresc aci cu articolul și mai adaug și niște sfaturi, niște observații și vreau să dau o imagine totală, nu numai că mă așteaptă un eșec total, neavând cum să cuprind totul, dar o să umplu toată revista cu X-COM-ul, ceea ce probabil n-ar fi imposibil.

E mai mare, e mai complex, e mai SVGA (hm, aspectul tehnic pălește până la dispariție lângă concepție și idee). Cei cărora le-a plăcut UFO n-au nici o șansă să scape. Ceilalți, n-ar strica să-l încerce. Măcar pentru că e un ditamai universul strategico-economico-tactic în care te poți afunda până peste cap zile întregi fără să observi cum trece timpul și fără să înțelegi de ce ai devenit masochist și-ți plac durerile de cap. Go.

- Bugs



Au fost adăugate câteva caracteristici agenților, cum ar fi Psi Attack, Psi Defence. Armura poate fi customizată pentru fiecare membru separat. Chestia din imagine e o armură de la compania Marsec. Apare relativ repede în joc și permite agentului să zboare.

95

Ce ne place	Ce nu
Complex și cu îmbunătățiri substanțiale față de predecesori	Engine-ul grafic din timpul uptei nu este chiar ce trebuie. Nu poți seta viteza de deplasare a agenților.

Remember

Ultima Underworld

the stygian abyss

Prima dată când am pus mâna pe el, un coleg mi l-a prezentat ca fiind un fel de Wolfenstein. Ce asemănare o fi găsit nu ştiu (poate doar ca e tot 1st person). Nerabdator, l-am instalat, setup-at şi dat drumul. Din primele imagini mi-am dat seama că este un gen de joc pe care nu îl mai jucasem. Nici acum nu stiu ce este mai mult: RPG, 1st person, Quest, Adventure sau Action. Mai degrabă o combinaţie numai bună, 20% din fiecare.

Ceea ce m-a mirat a fost faptul că engine-ul era superb, cu iluminare în timp real, nu statică, după modelul Doom (care nici nu apăruse), unde locurile luminate sunt fixe, ci dinamică, funcţie de poziţia jucătorului şi de puterea lanternei, lumânării, torţei sau a vrăjii folosite.

De altfel, structural, UW se aseamănă cu DOOM-ul (mai degrabă invers), adică pereţii pot avea o înălţime şi lungime variabilă, şi pot forma orice unghi cu vecinii lor. Pe lânga o realizare grafică impresionantă, interfaţa este foarte bună, şi este bazată pe icoane aflate l-a îndemână, netrebuind să intri în zeci de meniuri pentru a deschide o uşă.

Questul este non-liniar şi jocul poate fi străbătut în ce ordine ne dorim. Singura limitare existentă este că unele task-uri necesită „eliminarea" unor monştri/personaje prea puternice pentru nivelele joase de experienţă.

Frumos e că până nu termini jocul n-ai habar care task-uri sunt obligatorii, care sunt optionale şi care sunt doar bătăi de cap. De exemplu, pe nivelul 2, un moş te roagă să îi aduci nişte însemnări, pentru care trebuie să înfrunţi o hoardă întreagă de casapi, şi rişti să te otraveşti urât, iar dupa ce i-ai adus hârtile, îţi dă doar o licoare de zburat (la îndeplinirea task-ului, oricum foloseşti una).

La capitolul dialoguri, un sfat general este să fi politicos şi MODEST.

Nu trebuie să ataci decât dacă eşti atacat (dacă ai skill-uri mari poţi să rişti atacul şi atunci când ţi se răspunde FOARTE nepoliticos, (ex: banditii din nivelul 3 şi gărzile din 7). În rest, trufia poate duce la neterminarea jocului.

Pe tărâmul magiei, cei de la Origin au introdus ceva inovator: "runes of magic", adică, mai pe româneşte, nişte tabliţe care au gravate pe dânsele frumoase caractere străineze. Aceste tăbliţe se pot găsi prin diferite niveluri ale jocului.

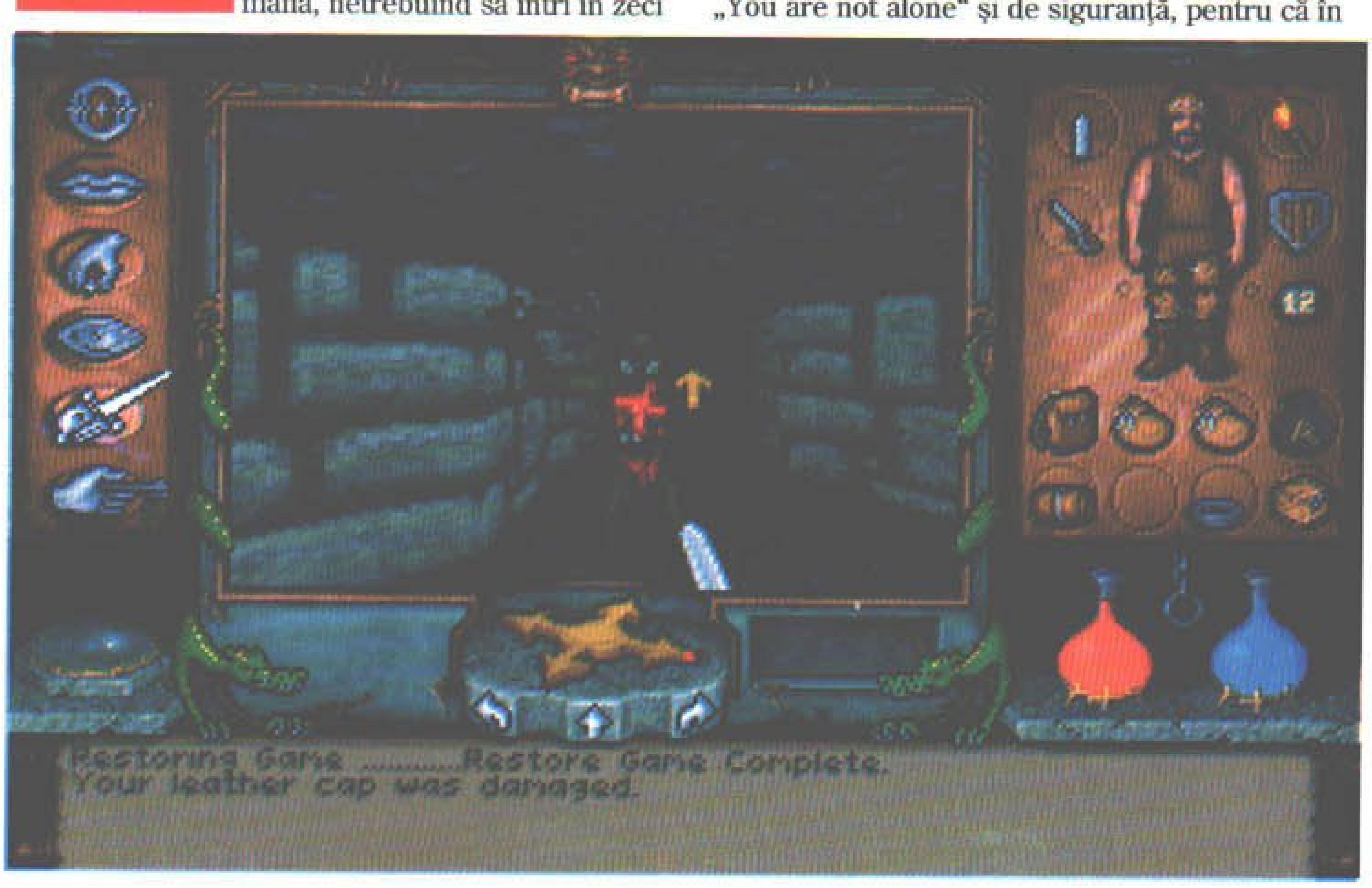
Pentru a face o vrajă ai nevoie de următoarele 3 lucruri: runele necesare, mana şi nivelul de experienta/2 rotunjit egal cu ciclul vrăji respective.

Şi încă o bila albă pentru Origin: în joc se afla foarte multe personaje, ceea ce îţi dă sentimentul „You are not alone" şi de siguranţă, pentru că în coloniile de fiinţe inteligente nu colcăie foarte mulţi inamici.

-Privantu Radu

Sfaturi utile:

- Personajul cel mai bun este un Shepard, deoarece este atât un bun luptator cât şi un bun magician. În general, nu e bine să alegi strict luptător sau magician, deoarece primul nu are mana multă, iar magu' este destul de slab de înger.
- În nivelul 1 găseşti o sămânţă de argint, pe care dacă o plantezi o să ai 2/0 vieţi (când mori eşti teleportat în locul unde se află sămânţa).
- Skill-urile cele mai folositoare sunt: Atack, Defence, Sword, Mana, Casting, Lore.
- Notează tot ce ţi se spune/vezi/citeşti, pentru că uneori poţi uita informaţii folositoare sau chiar vitale. Exemplu? Un cavaler de pe nivelul 4 îţi va da un cod pentru a obţine un inel, dar foarte mulţi, printre care şi subsemnatul, s-au chinuit ore întregi şi n-au reuşit, deoarece tipu' spunea negru pe alb că trebuie să mergi de-a lungul zidurilor şi nu să calci prin mijlocul camerei.
- Uşile şi lăzile care nu sunt masive pot fi deschise cu pumnul. (Se poate şi cu arma, dar se strică)
- Salvează foarte des.
- Nu căra prea mult aur după tine pentru că, în general, nu ai mare nevoie de el.





Lingura de Lemn

Outlaws

De parcursul trecerii vremii, nenumărate jocuri și-au regăsit locul în paginile revistei noastre. De la *strategie* la *1st person* sau *joace mici și cool* de toate am avut și am dezbătut după puterile de care fiecare a dat dovadă. Unele au fost bestiale, altele mai puțin, însă nici unul din jocurile care au fost prezentate în revistă nu a putut fi considerat o dezamăgire. Asta este motivul pentru care această pagină a devenit imperios necesară. **Lingura de Lemn** va deveni „premiul" cel mai de temut care poate fi atribuit unui joc... **slab.**

Cum sună problema? Întocmay ca la rugby **Lingura de Lemn** nu este un premiu destinat celei mai proaste echipe din campionatele de mâna a doua ci este adresat „celei mai proaste echipe de vârf", cu alte cuvinte constituie o exclamație (**Rușine!**) adresată unei echipe cu pretenții ajunsă, din diverse motive, pe ultimul loc. În cazul nostru problema se pune asemănător. **Lingura** (noastră) **de Lemn** va fi colțul în care jocul menționat de voi va ajunge să „stea pe coji de nuci". În acest sens jocul propus de noi în acest număr este un exemplu a ceea ce dorim să obținem de la voi.

Așteptăm sugestiile voastre în următoarele condiții:

- nu menționați un joc foarte slab, produs de o firmă cvasi-necunoscută. Ideea este, așa cum am mai spus, să „premiați" un joc produs de o firmă de renume, joc care se dovedește a fi o mare dezamăgire atât pentru nivelul mediu al firmei cât și față de cum se reliefa jocul la orizont înainte de apariție (adică atunci când producătorii mai vindeau încă blana ursului din pădure). Astfel dacă menționați ca foarte prost nu-știu-care joc produs de **Microsoft** „se cheamă" că nu ne-ați spus nimic nou, dacă însă vorbiți de un joc produs de **id** sau (cum e cazul de față) de **Lucas Arts** atuci mai veniți de acasă.

- justificați alegerea făcută, mai sumară sau mai detaliată după cum „vrea mușchii voștri".

Cu speranța că am ajuns la o concluzie și că vom fi îngropați în sugestii pentru numărul viitor „procedez" la exemplul nostru...

OUTLAWS

Când spun **Lucas** mă gândesc invariabil la imaginea unui imperiu gigantic de producție de *entertaiment* și din acest motiv mă aștept la ceva bun. În domeniul jocurilor **Lucas Arts** a dovedit din plin calitatea intrinsecă a companiei prin *quest*-urile bestiale cu care a binevoit să ne „pedepsească" nu o dată. La același lucru bun mă gândeam și în momentul în care prezentarea la **Outlaws** mă făcea să cad de pe scaun, prin grafica „lucrată" și muzicile gen **Pentru un pumn de dolari în plus**.

> **„Lucas Arts înseamnă *quest* și *quest* înseamnă Lucas Arts"**

Minim	Recomandat
486/100/16M 2X CD-ROM SVGA Card Sound Blaster	486/100/16M 2X CD-ROM SVGA Card Sound Blaster
Producator LucasArts	

Mare mi-a fost mirarea când (după cum zicea și Paul) în loc de un *quest* de milioane, după prezentarea cea „meseriașă" cu desenele animate cele „meseriașe" mă trezesc în fața unei pocitanii de joc, tip **Redneck Rampage** în radical de ordin trei, cu texturi aberante, cu personaje „*bitmap* cu trei poziții" și cu un *engine* de pe vremea bunicii. După ce am umblat haotic prin harta cea fără de chintesență artistică și am împușcat în voie „inamicii" cei cu un coeficient de inteligență atât de scăzut încât dacă îi oprea poliția le retrăgea certificatul de naștere, am concluzionat scurt: **na-ți-o frântă că ți-am dres-o.**

Motivul pentru care **Lucas Arts** „s-a legat la cap" cu un *1st person* din moment ce oricine știe că **Lucas Arts** înseamnă *quest* și *quest* înseamnă **Lucas Arts** va rămâne pururi o enigmă, cu atât mai mult încât aici vorbim de un *1st person* care probabil că ar fi avut succes dacă ar fi apărut la câteva zile după **DOOM**, nicidecum în 1997. Pentru a nu fi excesiv de răutăcios trebuie să rementionez calitatea deosebită a muzicii și a filmelor dintre nivele, de altfel singurele puncte care dau un scor cât de cât jocului, fără a reuși însă să îl scape de **Lingura de Lemn**.

Concluzii?

Este de la sine de înțeles că se va ridica cineva care va spune: „Hei! Am jucat și eu jocul acesta și nu este chiar așa de rău...". Însă la o evaluare la rece a jocului, trecând cu vederea faptul că este vorba de **Lucas Arts**, luând în considerare faptul că o prezentare trăznet și o muzică pe măsură sunt necesare, dar nicidecum suficiente pentru a crea un joc bun, concluzia este una singură: jocul este o epavă, chiar dacă este una **Lucas Arts**.

Tot astfel vă sfătuiesc să nu vă sfiiți să veniți cu propuneri de jocuri, chiar dacă unii le consideră bune sau „bunicele". O argumentație realistă este suficientă pentru o **lingură de lemn.** Am zis.



Nu spun că așa trebuia să arate jocul, dar se sugera altceva. Ce este de fapt? Mai bine nu.

42

Ce ne place	Ce nu
Jocul în rețea, mai merge oarecum. O muzică și niște animații ca de la Lucas	Nu are ce căuta pe piață la ora actuală. Mai ales de la Lucas. O dezamăgire totală.

Se vorbește de mult timp de DVD. Schimbându-și numele de la Digital Video Disc la Digital Versatile Disc, DVD-ul a ieșit în sfârșit din stadiul de teorie pentru a intra în domeniul hardware-ului.

DVD

În sfârșit tehnologia care ne face să spunem UAU!



Ce aduce nou?

Un disc DVD are aceleași dimensiuni ca ale unui CD obișnuit, densitatea datelor fiind însă mult mai mare. O unitate DVD folosește pentru citirea discurilor un laser având lungimea de undă mai mică (650nm-roșu), de aici rezultând posibilitatea citirii de date care ocupă, fizic vorbind, mai puțin loc.

Noua tehnologie reintroduce termenii de "single sided/single density" sau "double sided/double density", cunoscuți de vremea floppy discurilor. În cifre, lucrurile au darul să ne entuziasmeze.

Cifre și numere

Un DVD single side/single density va avea sublima capacitate de 4,4 G, adică taman pe undeva prin jurul capacității a 7 CD-ROM-uri. Și asta n-ar fi nimic. Mai grav pentru standardul CD-ROM este că un DVD double side/double density va putea înmagazina nici mai mult nici mai puțin de 16G, trebuind ce-i drept să întorci discul la un moment dat.

Bine, bine... viteza?

Într-un singur punct tehnologia DVD scârțâie, la timpul de acces. Un CD-ROM oferă în medie un timp de acces în jurul valorii de 150ms. Același timp mediu de acces este de 270ms în cazul unui DVD. Și totuși asta nu înseamnă nimic încă.

Deocamdată unitățile DVD se află în stadiul de single speed (1x) stadiu care permite totuși o rată de transfer de 1300Kb/s. Având în vedere că tehnologia se perfecționează și unitățile DVD 2x sunt așteptate spre sfârșitul anului, slăbiciunea minoră legată de timpul de acces tinde să se estompeze până la a dispărea.

Noi și ei

Este ușor de imaginat cât interes a stârnit punerea în practică a noii tehnologii, interes stârnit nu numai în lumea informaticii. Pe lângă producătorii de software, printre care cei de jocuri sunt în mod special încântați de perspectivele oferite, toți cei care lucrează cu informație, fie ea audio sau video, au mult de câștigat. Și, bineînțeles, utilizatorii.

În prima fază, DVD-ul va înlocui laserdisc-urile și CD-urile audio. Odată cu apariția DVD-urilor inscripționabile, este preconizată și înlocuirea casetelor video. Un DVD poate conține 8 track-uri audio, asta însemnând că un film poate fi prezentat în 8 limbi diferite pe același disc. În mod asemănător, pe un singur disc poate fi convinsă să intre informația dată de mai multe camere video, astfel că, eventual, un film v-a putea fi privit din unghiul dorit.

Pentru a „înghesui" atâtea ore de film (informația video necompresată are cam 20m/sec, deci 144G pentru 2 ore) este folosită codarea MPEG-2 care pe lângă compresia de 40:1 oferă o rezoluție și un număr de culori cu care nu rivalizează nimeni. Deocamdată.

Asta e pentru ei. Pentru noi?

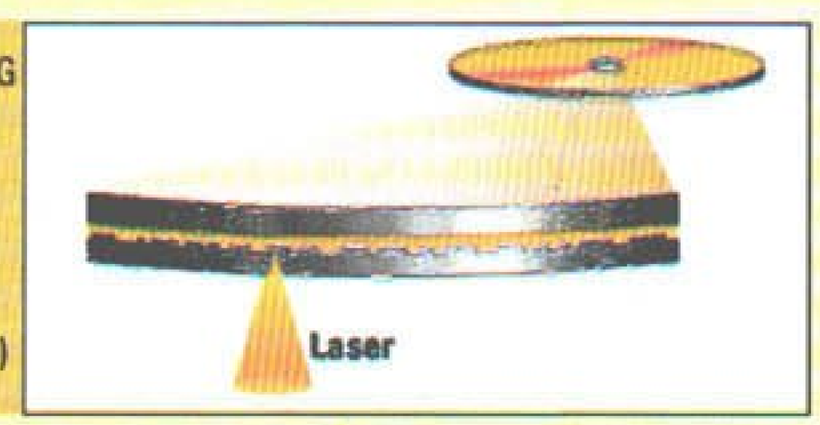
Pentru noi a apărut primul kit DVD, scos pe piață de cine alții decât Creative Labs. Cerințele minime sunt un P133, 16Mb RAM, o placă video SVGA, un SB16 sau ceva compatibil și Windows 95. Ah, am uitat, mai sunt necesari și 500 de dolari ca să cumperi kit-ul respectiv. În kit mai intră și un decodor MPEG-2.

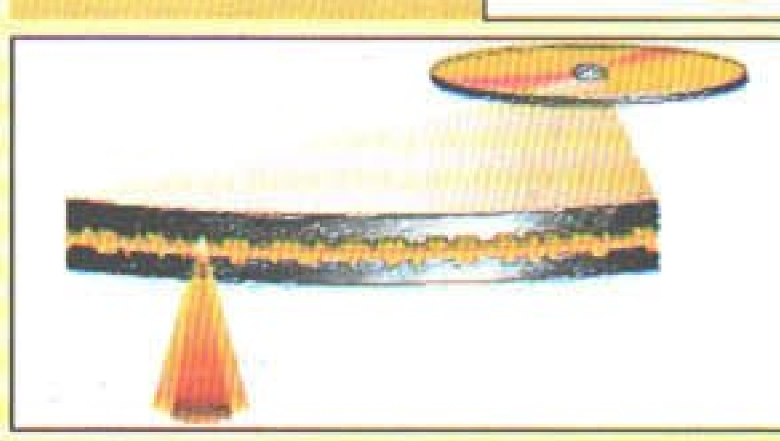
Noua unitate se cuplează exact ca un CD-ROM, pe bus-ul IDE, citește (râde, cântă și dansează) toate CD-urile normale (cu excepția Photo-CD și CD-R). Asta înseamnă că, în așteptarea noilor aplicații folosind monstruoasa tehnică, poți să folosești unitatea nu numai pentru a-i îmbolnăvi de invidie pe prieteni și vecini.

În rest... UAU!

Single Side Single Density - 4.4 G

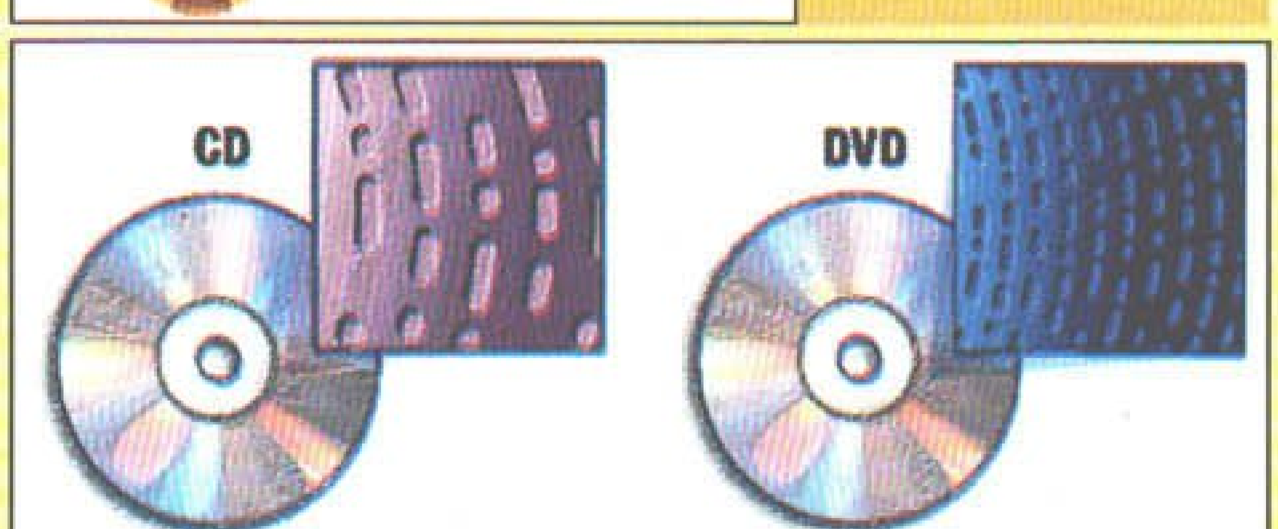
133 minute video + sunet Dolby Digital Surround AC-3 (tehnologie ce folosește 5 canale de sunet pentru a asigura spațialitatea sunetului)





Single Side Double Density - 8 G

Primul strat este semitransparent, laserul putându-se focaliza pe oricare dintre cele două straturi

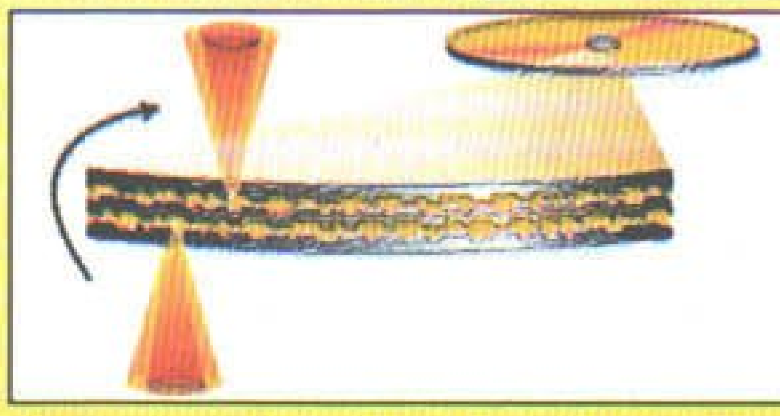


Datorită „îngrămădirii" datelor discul DVD ar putea fi mai pretențios decât CD-ul obișnuit

Double Side Single Density - 8.75 G

În cazul CD-urilor video, o față conține filmul formatat pentru un ecran normal (4:3*), cealaltă având o versiune pentru ecrane late (16:9*)





Double Side Double Density - 16 G

Campionul dispozitivelor de stocare, poate fi considerat drept două discuri SS/DD „lipite"

* *Este vorba de „aspect ratio" - raportul dintre lățimea și înălțimea ecranului*

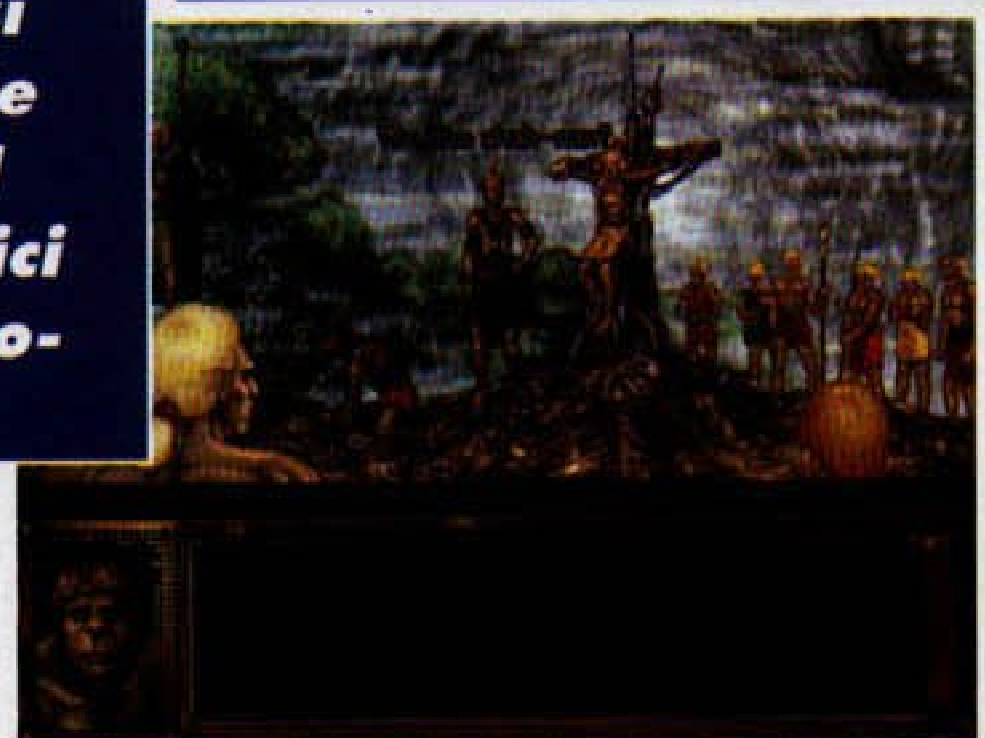
I have no mouth and I must scream

soluție completă

Unul dintre cei mai importanți scriitori în viață, Harlan Ellison a scris 64 de cărți și aproximativ 1700 de scurte povestiri, fiind deținătorul unui record neegalat de nici unul din scriitorii contemporani: 8 premii Hugo.

Cine a văzut „Aliens" știe probabil de H. R. Giger și recunoaște stilul graficii sale în Darkseed, după cum cei care citesc SF au auzit de Harlan Ellison și de povestirea sa intitulată „Nu am gură și trebuie să strig".

Un scurt rezumat ar suna cam așa: în timpul războiului rece, trei mari puteri au construit fiecare un supercalculator capabil să susțină un război prea complex pentru mintea omenească. Cu toate că aceste calculatoare au fost învățate totul despre arta războiului, de la începuturile vieții pe pământ și până în prezent, lipsa fondurilor a făcut ca proiectele să fie abandonate iar căile de acces subterane sigilate și date uitării. Ceea ce nimeni nu bănuia însă, este că cele trei calculatoare au continuat să funcționeze și să se dezvolte ajungând până la urmă să afle fiecare de existența celorlalte. În acest moment ele s-au unit și au format entitatea AM, nu de la Allied Mastercomputer cum se numea versiunea americană a proiectului, ci AM de la „Cogito ergo sum: I think, therefore i AM".



- Wo cho shah-nan?
- Nu, mulțumesc, eu cobor la prima.

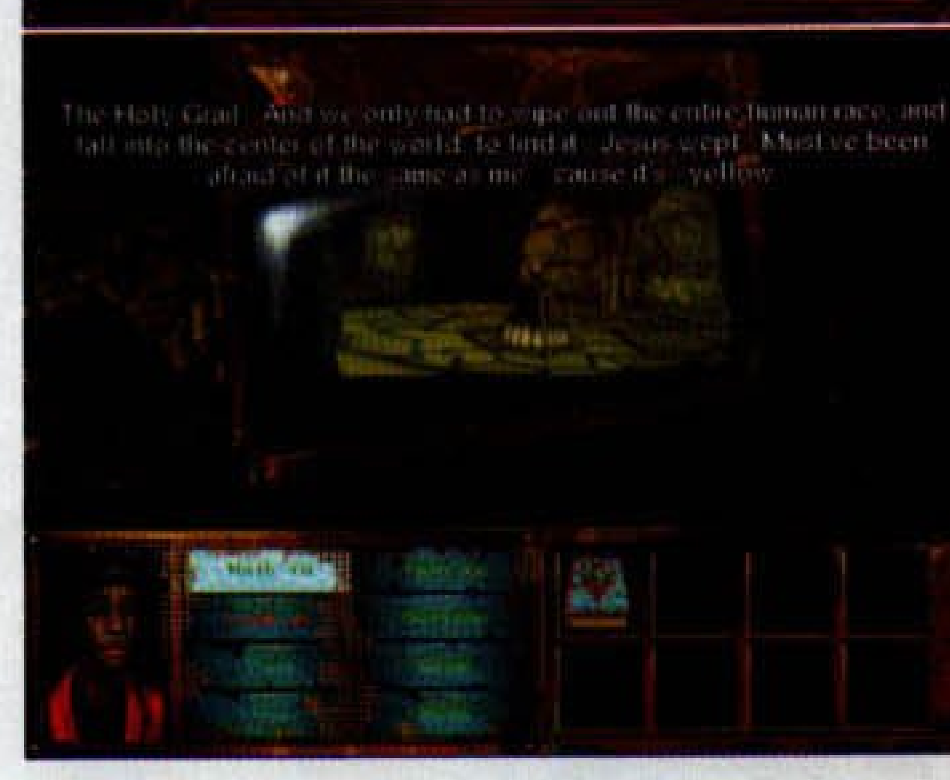
Deoarece se simțea foarte în formă, AM a început să facă ceea ce se priepea cel mai bine, și anume să omoare toți reprezentanții speciei umane, cu excepția a cinci exemplare alese cu grijă pe care timp de 109 ani le-a chinuit cu mare atenție.

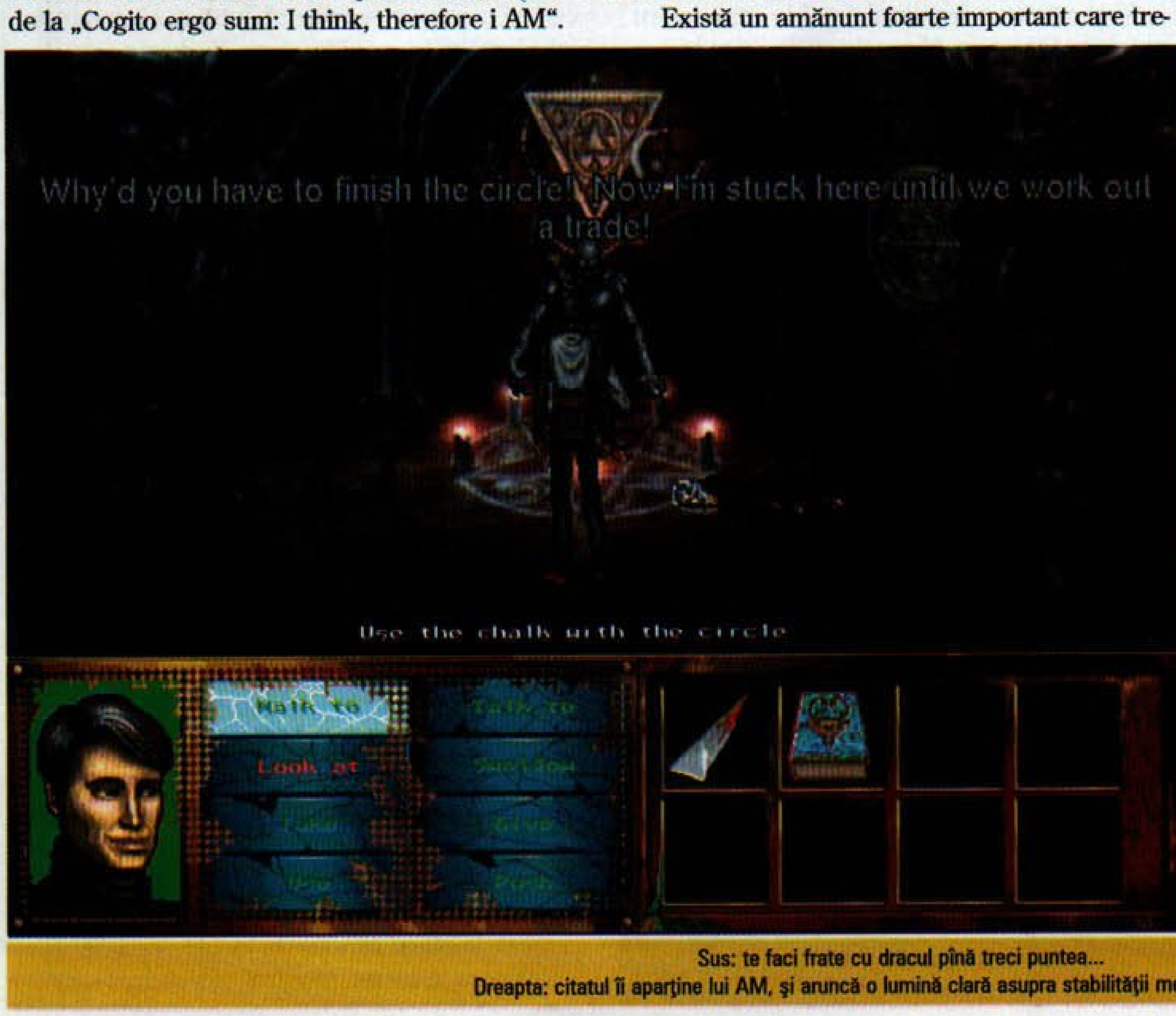
Este oarecum impropriu, dar se poate afirma că jocul cu același nume produs de Cyberdreams urmărește aceeași idee, propunându-și în același timp să continue acțiunea cărții și să dea unele răspunsuri la întrebări rămase fără de răspuns la sfârșitul povestirii.

Jocul conține un full-speech de zile mari, vocea lui AM aparținând chiar lui Harlan Ellison, iar grafica SVGA este extraordinar realizată acordându-se atenție fiecărui detaliu.

Există un amănunt foarte important care trebuie lămurit de la început. Jocul NU poate fi terminat „bine" cu nici unul dintre caracterele aflate inițial la „hate pillar", sau cel puțin nu în sensul în care ne așteptăm de obicei. Fiecare personaj va fi adus înapoi la început dacă va face o greșeală flagrantă, sau va fi supus din nou unor torturi interminabile, în cazul în care nu-l mai amuză pe AM. După cum se vede treaba, se pare că totul se rezumă la ceva de genul: „cum să mori mai onorabil, sau mai tragic". Pe parcursul jocului, în partea stângă a ecranului apare o poză a personajului pe un fundal negru, fundal ce își modifică culoarea spre verde, de fiecare dată când omul nostru face un lucru bun. În momentul în care AM intervine pentru a întrerupe melodrama, fundalul pozei personajului devine alb, în cazul în care totul a fost făcut perfect.



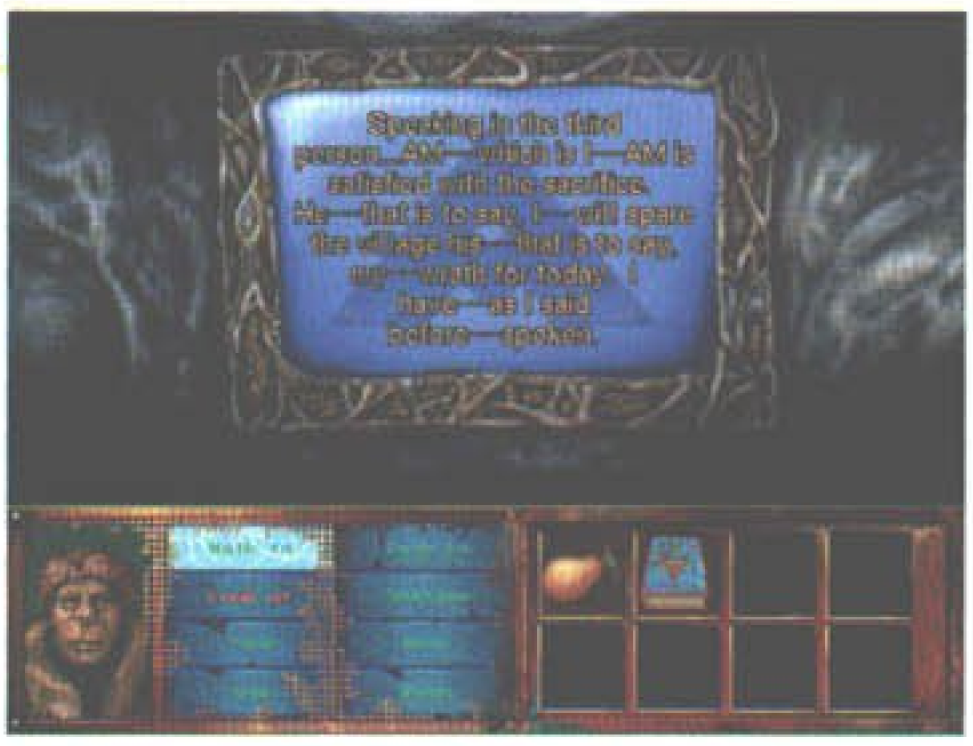


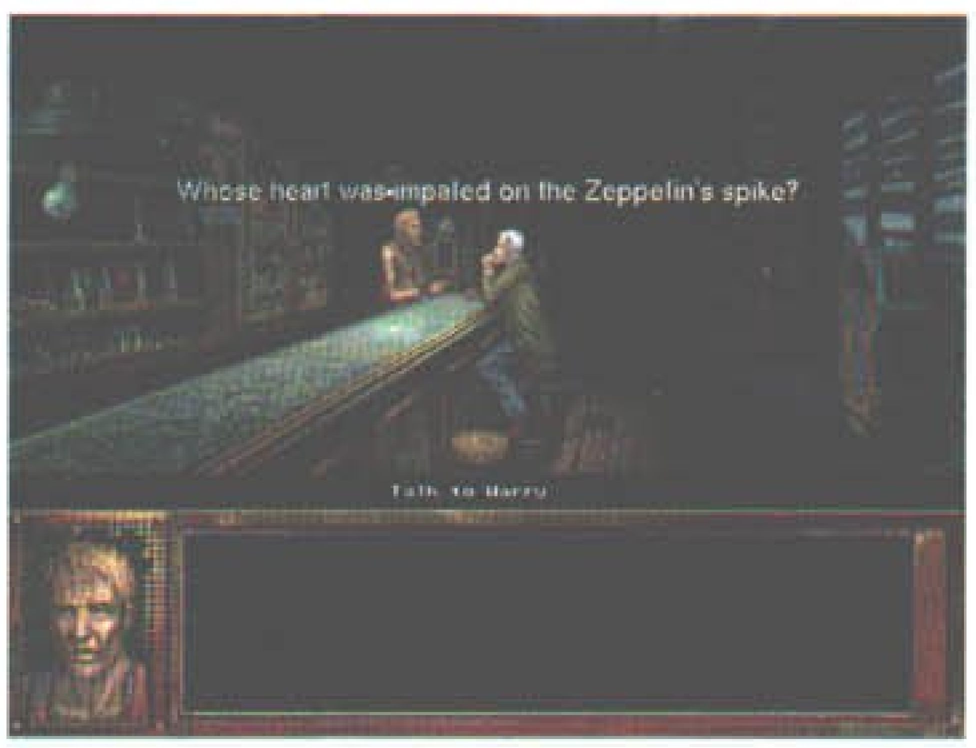


„HATE. LET ME TELL YOU HOW MUCH I'VE COME TO HATE YOU SINCE I BEGAN TO LIVE. THERE ARE 387.44 MILLION MILES OF PRINTED CIRCUITS IN WAFER THIN LAYERS THAT FILL MY COMPLEX. IF THE WORD HATE WAS ENGRAVED ON EACH NANOANGSTROM OF THOSE HUNDREDS OF MILLIONS OF MILES IT WOULD NOT EQUAL ONE ONE-BILIONTH OF THE HATE I FEEL FOR HUMANS AT THIS MICROINSTANT. FOR YOU. HATE. HATE"

Sus: te faci frate cu dracul pînă treci puntea...
Dreapta: citatul îi aparține lui AM, și aruncă o lumină clară asupra stabilității mentale a acestuia.

Sus: AM are un simț al umorului foarte dezvoltat. Ca să nu mai vorbim de subtilități lingvistice, sau probleme de personalitate. Mijloc: cine s-a uitat în oglindă știe deja răspunsul la întrebare. Jos: tehnologia viitorului - rewritable **Read Only** Memory. Foarte jos: ziua judecății e aproape.





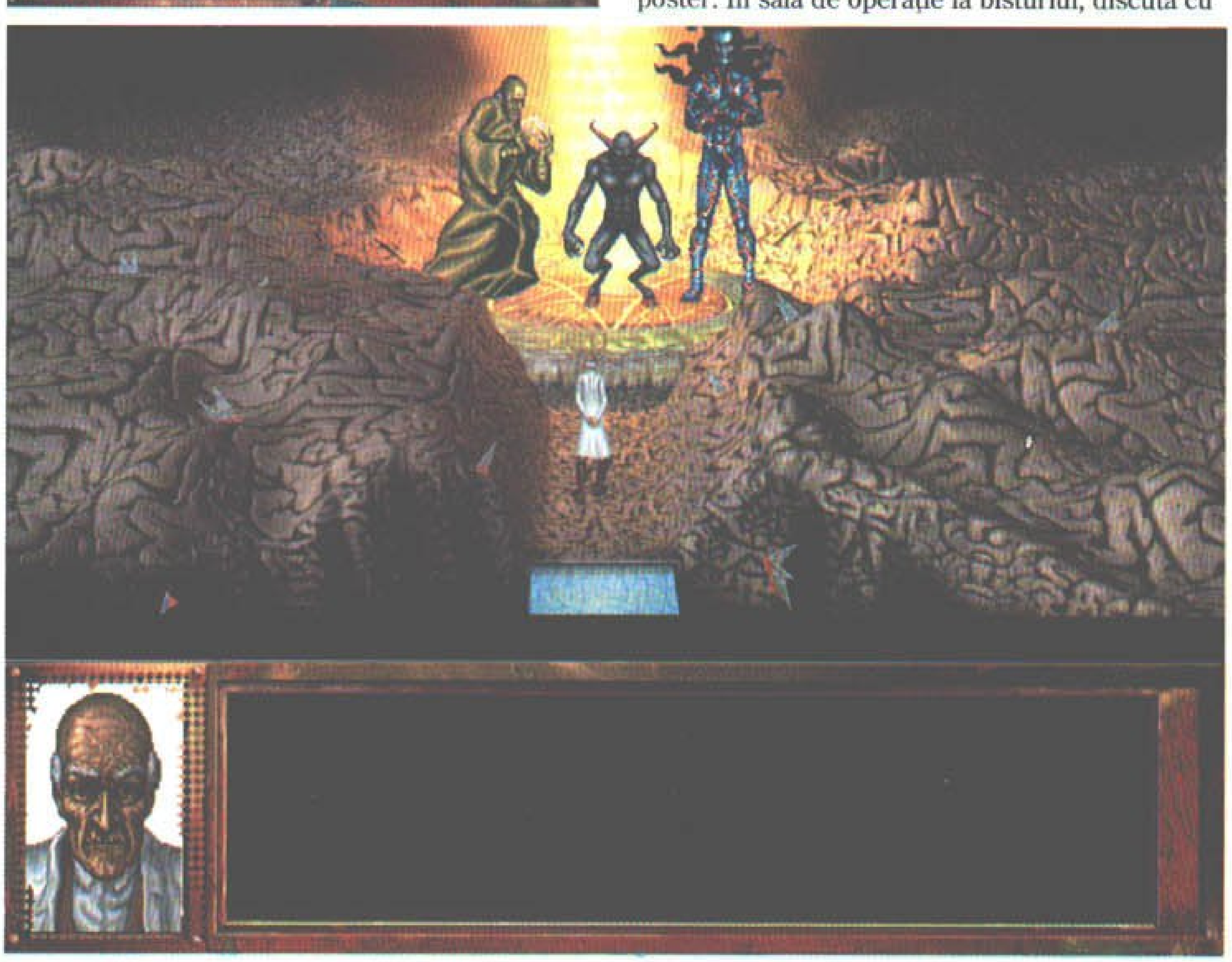


TED

Intră în mausoleu și folosește al 2-lea ecran din dreapta. Odată ajuns în castel, vizitează altarul și ia obiectul din mâna statuiei, apoi folosește-l pe ușă și împinge armura. Ia oglinda spartă din camera vrajitoarei și citește cărțile din bibliotecă, precum si pe cele din camera opusă celei în care te afli. Vorbește cu Ellen și cu femeia din bucătărie și aranjează să-i repari cuptorul acesteia din urmă în schimbul oglinzii, apoi află unde poți găsi vrăjitoarea (este important să încerci ușa pentru a vedea că este închisă). După ce urmărești dialogul celor două umbre, du-te în camera vrăjitoarei și citește din cartea nou apărută incantația „KALLA INGMA THACKO". Mergi în camera lui Ellen pentru a sta de vorbă cu dracul proaspăt materializat. În camera altarului, a 2-a torță din dreapta deschide un pasaj secret ce duce într-o cămăruță unde tocmai au loc niște ritualuri satanice dubioase, dacă stăm să ne gândim la desenele care se văd pe jos. Discută cu vrăjitoarea, adu vorba despre oglindă și despre vraja de adormit - pe care ar fi bine să o și întrebuințezi. Folosește creta pentru a termina cercul de pe jos, apoi vorbește cu Surgat și roagă-l să-ți deschidă ușa de la camera a cărei ușă se află în bucătărie - în schimbul sîngelui de pe ciobul de oglindă. În camera servitoarei există o tapițerie al cărei conținut te pune pe gânduri și te determină să ai o nouă discuție cu dracul, de data aceasta însă aflând o indicație valoroasă referitoare la poziția oglinzii. Mergi în camera soțului vrăjitoarei și citește „Infernul lui Dante" pentru a da de urma oglinzii. Folosește oglinda pe drac, pe Ellen, apoi sparge-o în cercul în care se află Surgat. Pentru a termina questul lui Ted, cere-i demonului să deschidă o poartă către lumea de la suprafață.

NIMDOK

Vorbește cu prizonierul, intră în casă pentru a sta de vorbă cu dr. Mengele apoi uită-te la poster. În sala de operație ia bisturiul, discută cu anestezistul, refuză-l, apoi dă-i una cu bisturiul ca să se învețe minte (am avut două motive pentru care am preferat această variantă: 1. faci rost mai repede de eter; 2. „iei mai multe puncte" dacă scapi copilul) și fugi pe ușa din spate. Deschide ușa secretă, ia ceasul și patentul din sala crematoriului, citește toate hârtiile apoi întoarce-te la reanimare și vorbește cu copilul. Ieși afară și uită-te la ceas. Discută cu primul prizonier pentru a afla ce înseamnă inscripția de pe ceas, apoi vorbește cu cel de-al 2-lea și folosește pe acesta eterul și patentul în schimbul unei informații. În sala de operație, aplică eterul pacientului, ascultă ce are de zis, apoi ia recipientul în care se află ochii acestuia și ascunde-i în cutia de lemn ce se găsește în camera cu posterul. In curte, vorbește cu prizonierii evadați și aranjează să fi eliberat. Intră în bunker și citește mesajul de pe telex. În camera vecină apasă pe buton și recuperează oglinda din vasul de unde s-a stins lumina - oglinda te ajută să-ți descoperi adevărata origine. Citește ceea ce scrie pe tablă, uită-te la golem, apoi folosește ochii pe acesta. Pentru a activa golemul trebuie completată următoarea secvență „wake up/time is truth/kiss golem/wake up/truth: ... allways 1945/kiss golem". Ia golemul cu tine, vorbește cu Mengele și arată-i oglinda. Ieși afară însoțit de golem, apoi transferă-i controlul asupra prizonierului.



BENNY

Vizitează cimitirul și citește inscripțiile. Intră în camera din stânga și vezi ce scrie pe ecran. Mergi în dreapta, ia fructul din copac, încearcă să-l mănânci, intră în a 2-a cavernă din stânga citește ce scrie pe monitor, apoi intră în a 3-a cavernă in stânga și dă fructul copilului (după ce ai tras de sfoară în prealabil, pentru a face rost de altul). După ce discuți cu acesta, fă rost de alt fruct și dă-l mamei acestuia, apoi culcă-te. A doua zi, vorbește cu copilul, apoi mergi la altar, unde ceri să urmărești sacrificiul. Intră în camera șefului, și uită-te la sac și la ecran. Vorbește cu copilul, apoi mergi la cimitir și întreabă-i pe cei trei ce poți face pentru a demonstra că te-ai schimbat. Intră în caverna șefului (absent aum), fură sacul și dă-l lui Thomas. Descoperă mormântul lui Brickman și vorbește cu el (trebuie să ai la tine un fruct). Vorbește cu copilul, uită-te la nișa din perete, și culcă-te. Citește mesajele de pe monitoare, apoi vorbește cu copilul și află că vrea un prieten pntru a se ascunde în gaură. Cele trei ingrediente sunt: capul femeii sacrificate (la altar), obiectul neidentificabil de lemn din peștera cu paznicul (îi dai un fruct și te lasă înăuntru) și o sîrmă ce se află printre lianele din prima peșteră. Stai de vorbă cu copilul mutant despre cele trei ingrediente, apoi culcă-te.

Constată dispariția copilului, citește ce scrie pe monitoare, mergi la altar și cere să fi sacrificat în locul copilului.

ELLEN

Admiră boxa de pe perete, și încearcă să bei apă. Folosește ecranul în care se vede prima cameră, rezolvă problema firelor de sub primul monitor și intră în camera din dreapta. În prima cameră, împinge peretele în locul în care se vedea pasajul secret, încearcă să deschizi sar-





Sus: „Iar ai lăsat deschisă uşa la frigider, vrei să se dezgheţe?" Jos: singurul loc unde poţi folosi cu succes pistolul.

cofagul, apoi să foloseşti tastatura şi vorbeşte cu statuia care o păzeşte. Ia fâşia galbenă (2 ori) şi penseta. În ecranul din dreapta, foloseşte fâşia galbenă pentru a putea lua piatra încrustată în statuie (piatră ce trebuie folosită pe consola din stânga). E momentul să faci o nouă vizită sfinxului, dar cu fâşia galbenă pusă, cupa nou achiziţionată fiind foarte utilă în caz de sete majoră. Scurt-circuitează statuia cu apa din cupă, apoi extrage cu penseta cipul acesteia. Consola din stânga are capabilitatea de a rescrie memorii ROM (!?!), aşa că arde-i un HUMANITY şi pune-o la loc pentru a afla codul care deschide sarcofagul. În interiorul liftului, apasă butoanele în ordine cronologică, apoi opune-te avansurilor pe care ţi le face stafia (FIGHT BACK). Tastează 2012 la consola din dreapta, apoi ia difuzorul care se află la intrare şi foloseşte-l pe firele din dreapta uşii pe care ai ieşit după ce ai terminat cu instalatorul. Vorbeşte cu AM-ul original, apoi scoate CD-ul din statuia care conţinea piatra preţioasă. Foloseşte CD-ul pe consola din mijloc pentru a crasha™ sistemul (si noi care credeam că numai unul e sistemul care poate da aşa mesaje pe orice calculator), apoi intră fără multe mustrări de conştiinţă şi dureri de cap... în sarcofag.

GORRISTER

Uită-te în oglindă, şi citeşte nota de pe jos. Din camerele în care poţi intra trebuie să faci rost de 2 pături şi de pistol. Intră în sufragerie şi inspectează urmele luptei. Ia cuţitul şi furculiţa din bucătărie şi foloseşte cuţitul pentru a alunga şoarecii de lângă bucata de pâine (pe care o mănânci). În camera cu motorul, foloseşte furculiţa pentru a scurtcircuita motorul; încearcă să iei cheia după care foloseşte maneta. Odată curentate animalele, cheia este disponibilă (din păcate nu i-am găsit o utilizare), la fel şi sticla cu lapte. Uită-te în oglindă pentru a constata că ai mâinile pline de sânge, apoi foloseşte faţa de masă din sufragerie pe post de ştergar. Mergi la etaj, sparge trei compartimente şi fă-ţi drum cu cuţitul prin peretele zeppelinului. Înoadă cele 2 cearşafuri pentru a realiza o frânghie pe care o legi de inelul de ancorare, pentru că altfel nu-ţi poţi recupera inima din vârful pintenului. Vei mai avea nevoie de sfoară, aşa că nu uita să dai cu cuţitul pe ea.

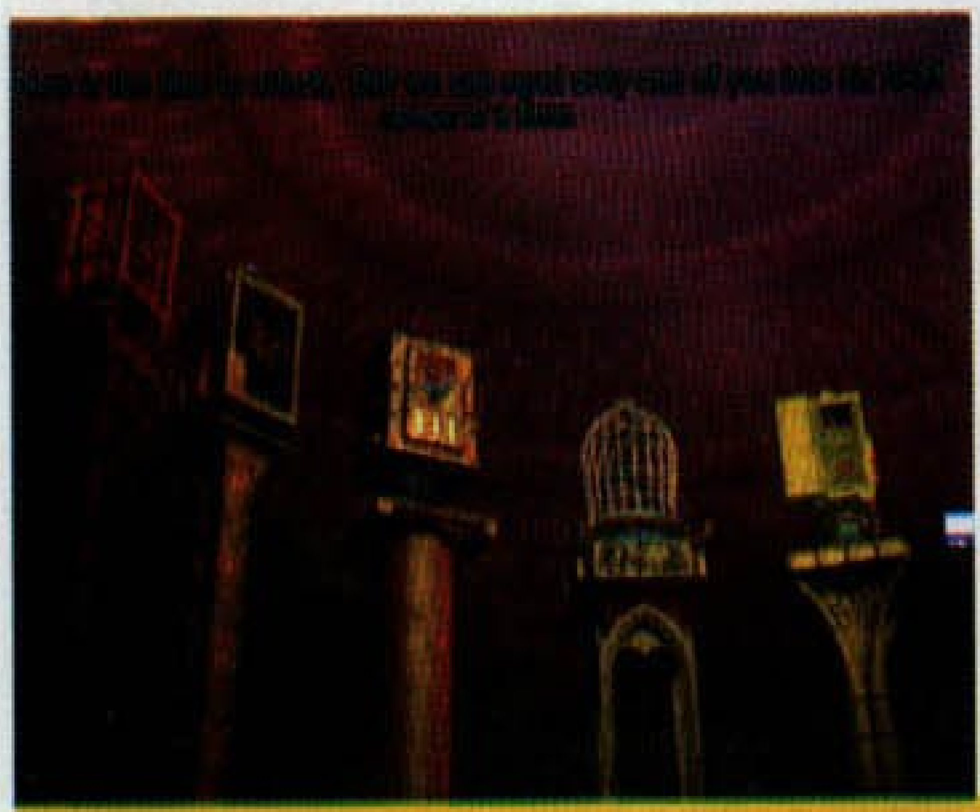
În barul care îţi poartă numele, ascultă melodiile de la tonomat, cu excepţia celei intitulate „THAT WAY MADNESS LIES" (pentru că pierzi puncte) şi ia sticla de băutură din raft. Mergi la WC, citeşte inscripţiile, apoi stai de vorbă cu Harry (trebuie să îi dai ceva de băut de fiecare dată). Ieşi pe cealaltă uşă, vorbeşte cu câinele şi ia lopata din cazanul de gunoi. Mergi la WC, ia lupa şi examină urmele de luptă din sufragerie după care stai de vorbă din nou cu Harry. De la câine afli modalitatea de a ajunge la Edna, pentru a avea o discuţie mai mult decât amicală. Alege să o dai jos din cârlig, dar nu-i da laptele şi nu te încrede în ea indeferent de ce îţi zice. Utilizează sfoara la imobilizarea socrei, apoi ia cheia de pe jos. Foloseşte lupa pentru a inspecta interiorul porcului ce atârnă în cârlig, apoi cuţitul pentru a intra în posesia inimii acestuia. Uşa încuiată din zeppelin poate fi deschisă cu cheia de la Edna, jurnalul acesteia nemaiavând de acum înainte nici o taină. Întoarce-te la Glynis, dă-i să bea laptele, apoi ia-o cu tine. Conversează-te cu câinele, schimbă inimile şi află ce ai de făcut. Foloseşte lopata pentru a o îngropa pe Glynis, după care mergi în camera motorului şi înham-o pe Edna la dispozitivul dubios. La etaj, reumflă baloanele sparte iniţial apăsând pe butonul ce se zăreşte. În cabina de comandă foloseşte butonul verde după care fă o vizită pintenului navei. Schimbă câteve vorbe cu câinele, apoi foloseşte pistolul pentru a distruge hanul.

AŞADAR

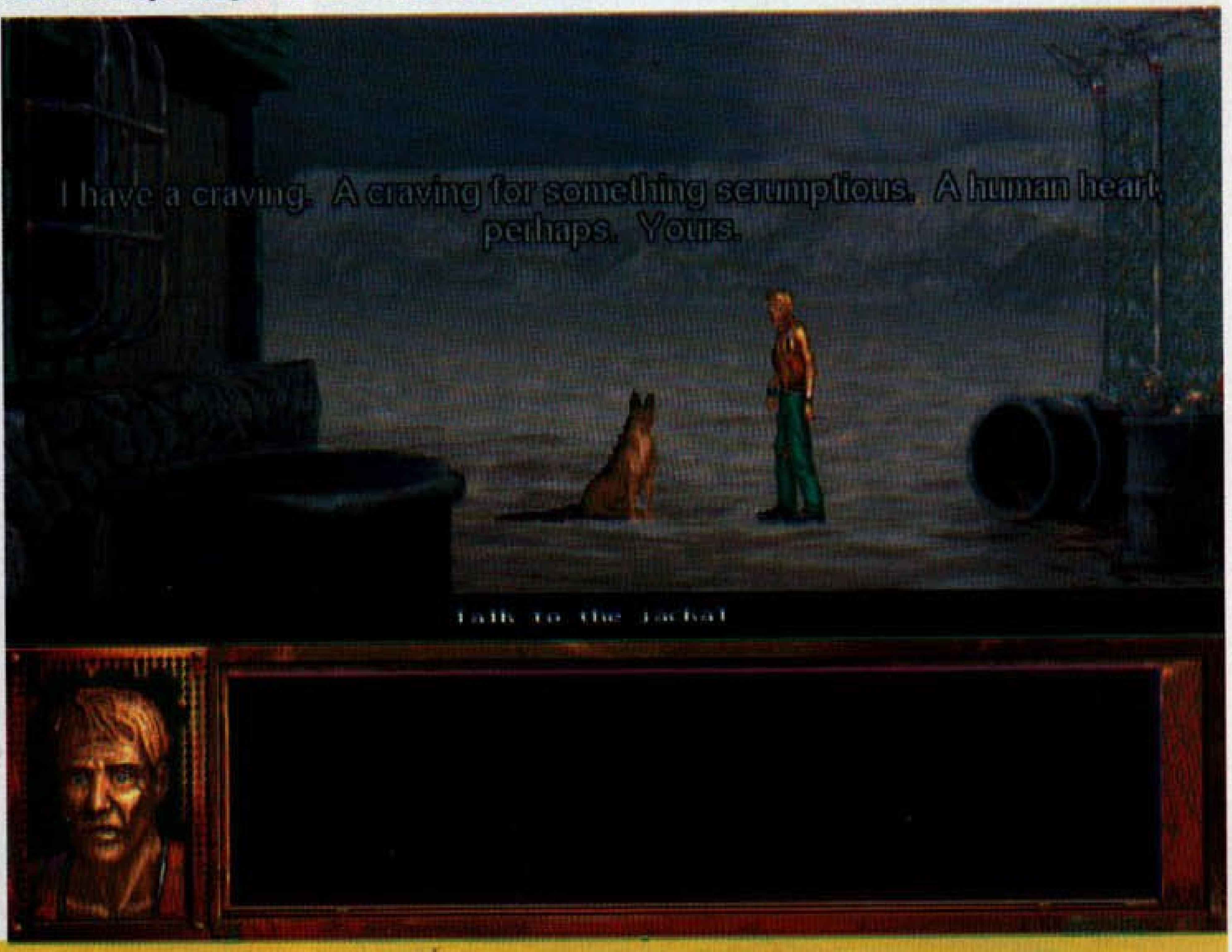
În acest moment în care se cheamă că ai irosit şansele fiecărui personaj, iar AM este supărat că nu l-ai distrat bine, apar (vocile, that is) celorlalte calculatoare ce au reprezentat iniţial versiunile ruseşti şi chinezeşti ale proiectului din care făcea parte şi Allied Mastercomputer, şi îţi explică cum că omologul lor american a luat-o razna, propunându-ţi în acelaşi timp un târg: cine vrea să moară bine, cine nu să pună mâna să se telefrag-eze în „kernelul" lui AM pentru a-i „faulta segmentele" ;-)

Cel mai eficient în această privinţă este Nimdok, deoarece se pare că numai el dispune de combilaţia 1945 cu care se poate accesa calculatorul care controlează podul extensibil. Foloseşte creta pentru a termina pentagrama, apoi stai de vorbă cu Surgat şi refuză să-i dai „Totem of Entropy", fără a-i refuza însă a doua invocare. Cei doi nou apăruţi te vor învăţa cum să opreşti una dintre cele trei componente ale lui AM, dar va fi vai de tine dacă nu faci acelaşi lucru şi cu celelalte două. Pentru a obţine acest rezultat trebuie să vorbeşti cu cele trei capete adormite şi să foloseşti totemurile după cum urmează: „Forgiveness" pe Ego, „Compassion" pe Id şi „Clarity" pe Superego. În acest moment te poţi întoarce pentru a invoca „Totem of Entropy" şi a asista la final.

-Roger



Nu vă îngrămădiţi, e RAM pentru toată lumea.



O inimă omenească? Parcă aveam una în plus, scoasă din halca de porc din prima poză.

- la aceste nivele superioare sunt de preferat sniper-ii pentru că au un apetit deosebit pentru şoferi;

- noua tactică impusă de apariţia hovitzerelor este de a ataca cu un tanc uşor şi un jeep;

- în descrierile de mai jos voi face referire la armamentul din localităţi şi nu la steguleţe, pentru că este vital să te strecori într-un tanc chiar dacă pierzi momentan teritoriul;

- nu uita să mişti repede şoarecul!

AERGISTAL

LEVEL 15 - SWAMP FEVER

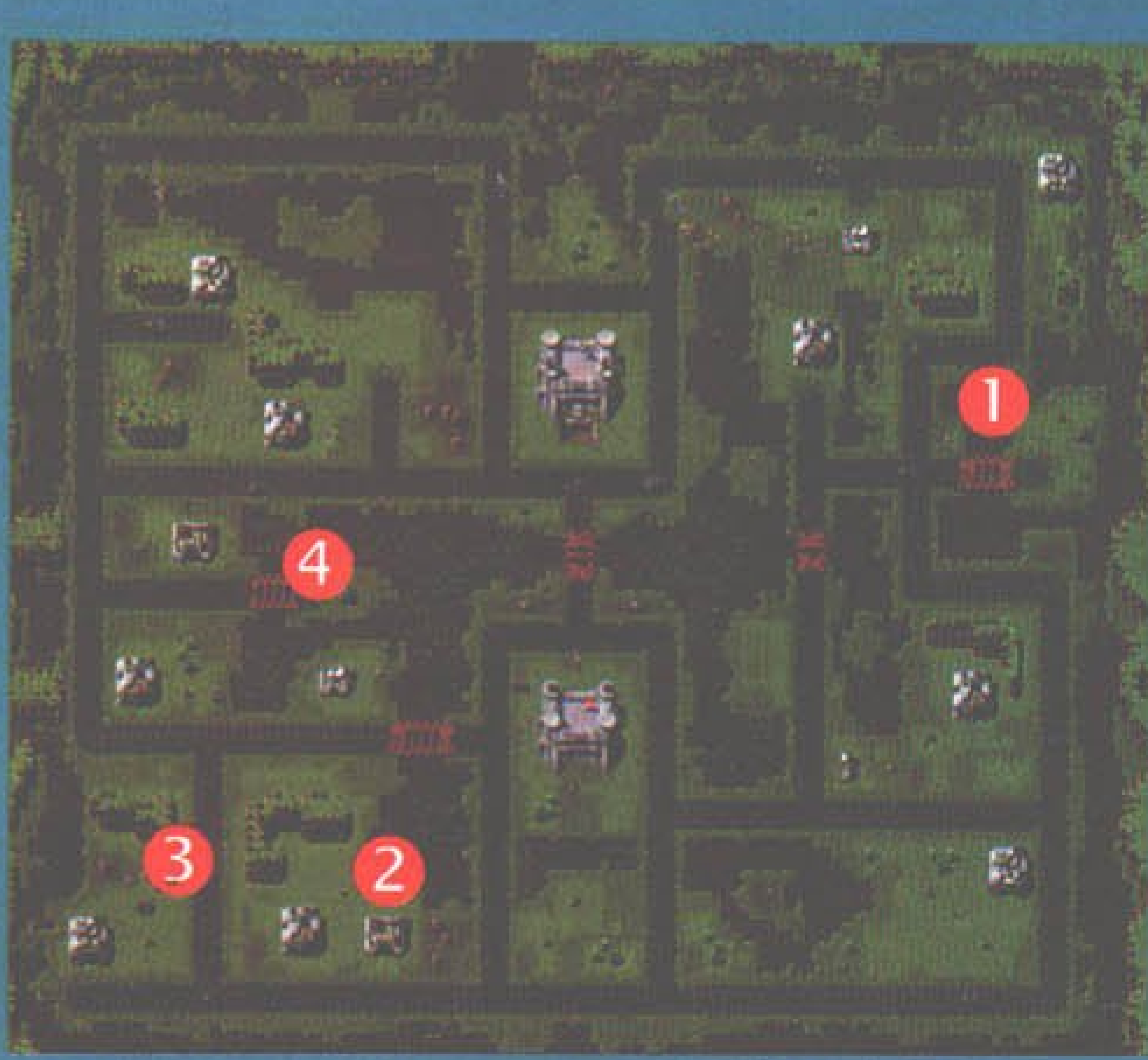
Hai să trecem repede la treabă că avem mult de scris/citit/învăţat/jucat! Nivelul îl porneşti cu 3 psychos, 1 jeep, 1 tanc mediu şi un tanc greu. Situaţia este foarte clară pe teren: bazele faţă-n-faţă despărţite doar de un pod dărăpănat, apărat în partea ta de 2 gatling-uri şi în partea adversă de 2 turele (aşa-i viaţa!). Restul teritoriului este împărţit în mod egal şi simetric faţă de mijlocul hărţii.

Mare scofală cu această misiune nu prea este. Sunt posibile o grămadă de tactici care mai lentă, care mai elegantă, care mai grosieră. Eu am propus una foarte rapidă (dacă mişti bine o termini sub 9 minute).

Prima mişcare este să trimiţi o grupă de psychos să ia tancul mediu, teritoriul şi macaraua din mijloc-dreapta (1). În acest punct va trebui să-ţi organizezi pentru puţin timp o linie de apărare. În al doilea rând trimite jeep-ul în stânga-jos să cucerească radarul (2) şi celălalt teritoriu (3). Ultima grupă de psyhedelici o trimiţi să ia tancul mediu din stânga (4) şi teritoriul aferent. Aici va fi pentru moment al doilea punct defensiv. Tancul greu va locui de la început până la sfârşit exact în dreptul podului dărâmat din faţa bazei (între timp va distruge cele 2 turele).

Mai departe nu pot spune cum va evolua situaţia pe teren.

Vei avea câteva bătălii în cele două puncte defensive care le-am amintit din care va trebui să ieşi cât mai puţin şifonat. De aici vei cuceri imediat teritoriile alăturate. În câteva minute vei ajunge la o superioritate teritorială de 10 la 4. Termini Warlord.



LEVEL 16 - LIGHT BRIGADE

Măi copii, asta da misiune! Prin aceasta se poate exemplifica ce înseamnă să-ţi depindă reuşita de o singură maşinuţă. Dar să nu anticipăm nenorocirile şi să judecăm la rece.

Ne suflăm în şoarec, îl scuturăm, îl potrivim şi GO! Avem un tanc mediu, un tanc greu, câte o grupă de sniperi şi de toughi şi 2 grupe de psychos.

Mutările trebuie făcute în ordinea înscrisă în continuare pentru a avea o oarecare şansă.

Aşadar tancul greu pleacă primul la (1) apoi la (2). Tancul mediu îl va seconda, însă direct spre (2). Aici se va decide reuşita misiunii şi satisfacerea comandantului tău. În cazul în care vei pierde unul din tancuri poţi apăsa tasta L şi te descurci singur mai departe. Tactica pentru înfrângerea tancului greu advers este să te retragi cu limita razei de tragere pe steguleţul teritoriului. Invariabil şoferul ticălos va intra pe iarbă, deci va fi o ţintă uşoară.

Între timpul ce se scurge până la atingerea punctului critic (2) vei mişca repede astfel: 1 sniper la (3), 1 psychos la (4) - vor cuceri şi toate teritoriile pe parcurs - 1 psychos în dreapta (5) şi ultimul tough rămas în dreapta-jos (6) apoi la teritoriul de deasupra şi în ajutorul fârtaţilor la (5). Convinge baza să fabrice un tanc uşor, fabrica stânga-jos idem şi dă fuga la (2) că tocmai s-aproprie tancul greu.

Dacă ai câştigat citeşte mai departe; dacă nu, caută pasajul unde spuneam ceva despre o tastă L. Sniperii vor cucerri insula şi vor rămâne acolo şi psychoşii vor avansa lângă fabrică şi vor aştepta întăriri. Tocmai ai cucerit 9 teritorii, deci ai căpătat o oarecare superioritate teritorială, suficientă pentru o victorie clară.



LEVEL 17 - CAR PARK

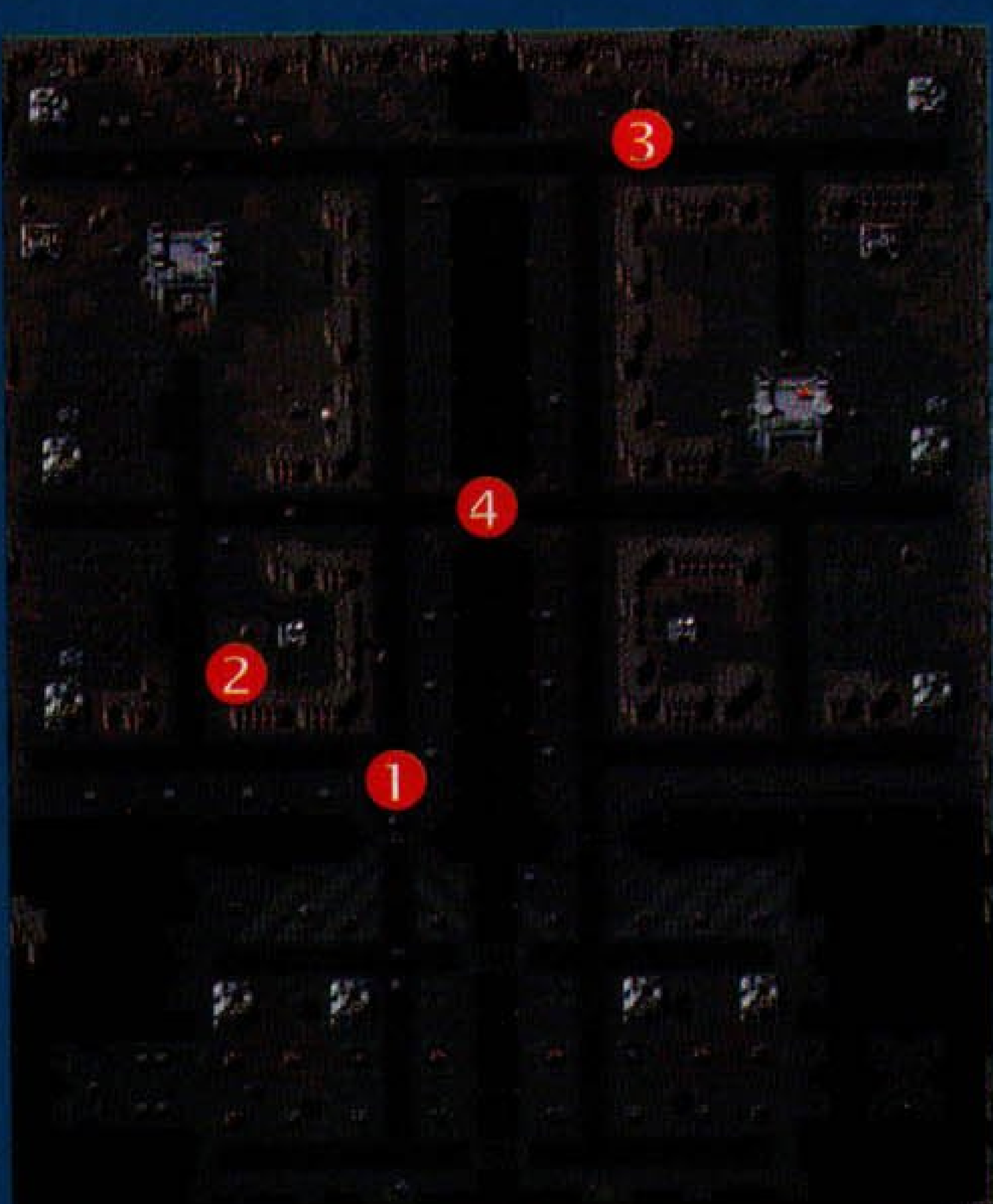
Iată primul din seria de nivele cu ample spații de manevră. Evident, scopul este să pui primul mâna pe cele două parcări ticsite de mașini de luptă, plus fabricile aferente. Dispui inițial de 2 tancuri medii, 2 tancuri ușoare, 1 jeep și un sniper. Dacă ne uităm bine la hartă vedem că este foarte important să avem la dispoziție cà mai repede mulți șoferi pentru cât mai multe mașinuțe. Deci lăsăm fabricile in pace pentru inceput.

Dar mai departe ce ne facem? Bine ne facem. Formăm repede o grupă dintr-un tanc mediu și unul ușor și le trimitem tocmai în stânga-jos (1) la intrarea in parcare. Dacă ajung amâmdouă intregi, trimite-l pe cel mic să cucerească un steguleț (oricare) ca să faci rost de soldați. Tot in acea zonă de operatii poți alipi pe șest radarul și fabrica din stânga (2).

Al doilea tanc mediu va trebui să reziste in localitatea nordică (3), pentru că aparținând dușmanului va deversa mașinile exect in curtea noastră. Jeep-ului ii revine sarcina de alergător de cursă lungă intre cele câteva teritorii din spatele frontului (dreapta) și acordarea ajutorului unde este nevoie.

Să nu credeți c-am uitat de tancul ușor și șniperași. Pe toți grămadă ii trimiți la cele 2 turele (4) unde vor avea de apărat șoseaua.

Sper că nu trebuie să mai specific mișcările din parcări, repararea podurilor și trimiterea vehiculelor spre baza ticălosului. Treaba o termini cam in 12 minute și cu titlul de rigoare.



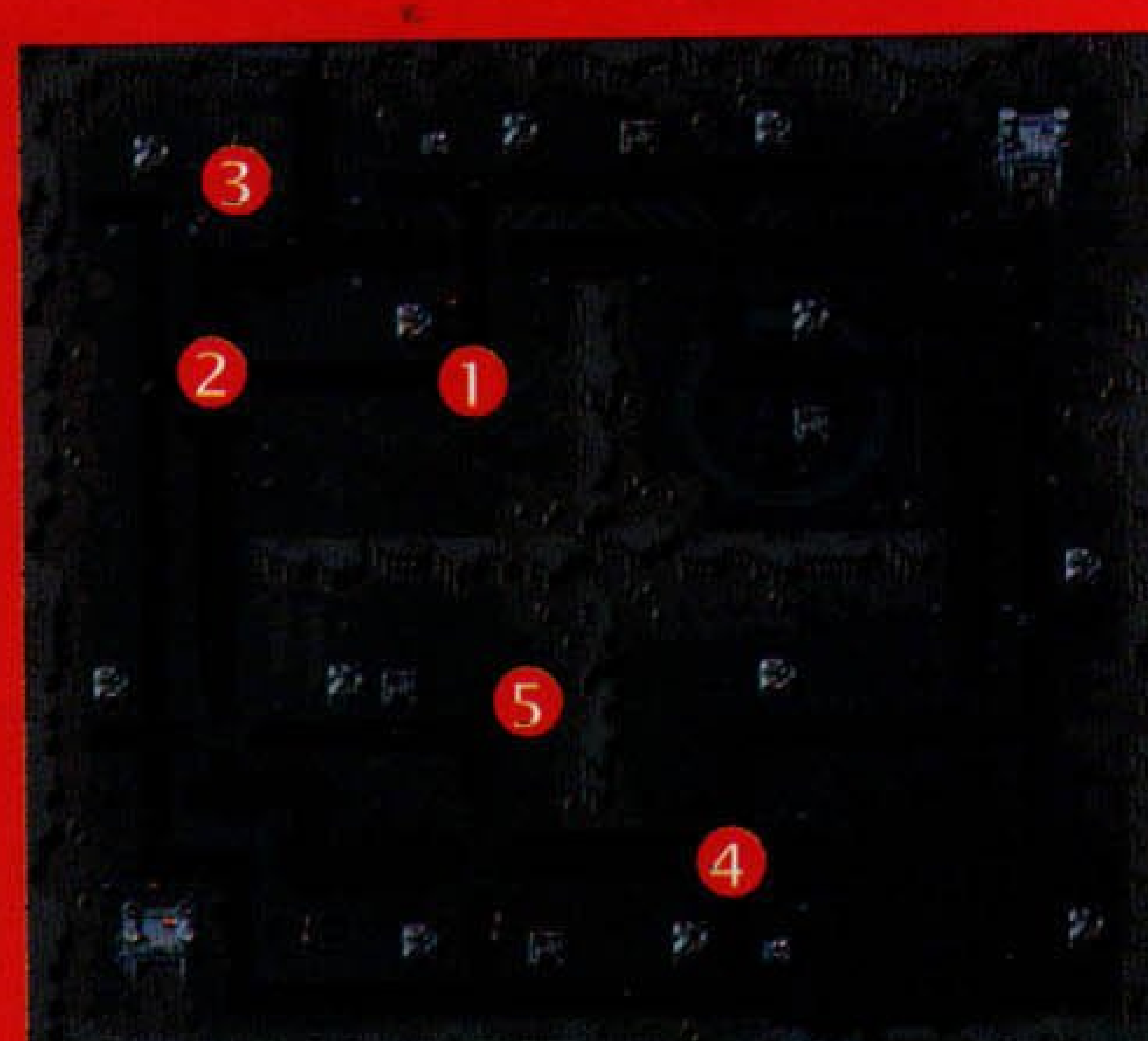
LEVEL 18 - MAYHEM

Bag de seamă că și ăsta-i un pic cam sadic. Sau poate mi-o fi mie prea somn?! Se prea poate. În fine, să incerc să caut și aici o rețetă miraculoasă. Trupele din dotare sunt ceva de genul 1 tanc greu, 1 tanc mediu, 1 tanc ușor, 1 toughi, 1 sniperi și un laseri (pentru că **este** mulți, dar sub zece).

Și cum spuneam: nu-i prea ușor să câștigi, dar propun să incepem in stilul care ne-a caracterizat și până acum. Vor exista două puncte fierbinți intre care va trebui să-ți divizezi forțele armate, ochii, creierul și etcetera. Așadar trimitem tancul greu direct spre (1) unde va fi ajutat de tancul mediu cucerit intre timp la (2) de către grupa de sniperi care a plecat spre (3) intre timp. Simplu, nu?

Dar nu trebuie să pierdem din vedere faptul că tancul mediu și cel ușor vor trebui să plece in garabă spre (4) unde in funcție de evoluția situației pe teren, vor apăra teritoriul de acolo sau vor avansa și vor cuceri teritoriul de deasupra. Grupa de laseri va cuceri territoriul din mijloc (5) unde va rămâne până la clarificarea situației și tancul ușor din localitate. Ultima grupă, cea cu durii bazukari (sic!), va pleca tot spre (4) unde va ajuta la defensivă sau va cuceri teritoriul din stâna jos.

Problema cea mai importantă din acest inceput de misiune este să te deplasezi imediat in locul unde soldățeii răcnesc după ajutor. Dacă ai reușit să ieși basma curată din toate incercările pe care le-ai avut in cele două puncte, atunci te pot asigura că vei căpăta titlul de Warlord.



AERGISTAL

LEVEL 19 - BRIDGE GAME

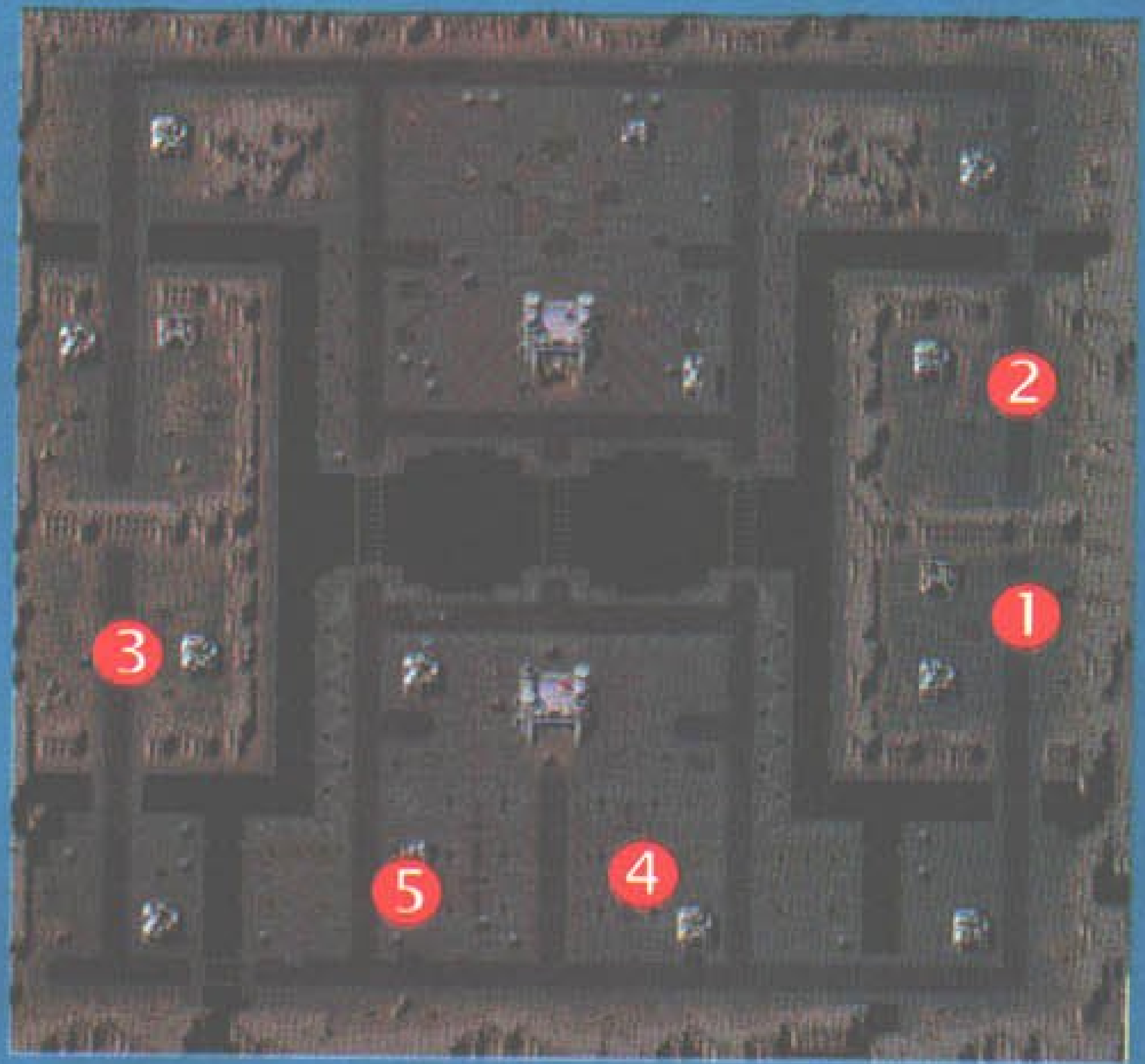
Uite că Frații Bitmapați au strecurat între nenorocirile de nivele finale și unul ce aduce bucurie și satisfacție în sufletul obosit și mâna transpirată a specialistului în mânuirea soarecului. Nivelul 19 este tot un nivel simetric față de jumătatea hărții, bazele fiind alăturate în mijloc, cu trei poduri despărțitoare între ele. Ai o puzderie de masini și oameni pentru a duce la final misiunea. Două tancuri usoare, 2 tancuri medii și câte o grupare sniper, psychos și pyros.

Un singur lucru trebuie să ții minte: de la început până la sfârșit nu trebuie să lași macaralele adverse să repare nici un pod. Acestea vor fi reparate de tine și numai în situația în care vei da atacul final (dar nu te-aș sfătui să-l începi pe podul din mijloc).

Pentru demararea acțiunilor de cucerire recomand niste mutări pline de caracter (influențat fiind de berea cu aceiași caracteristică). Deci vei trimite cele 2 tancuri medii plus un tanc usor plus o grupă de roboți (oricare, fiindcă n-au o importantă majoră în acest nivel) tocmai în dreapta (1). Dacă roboțeii albaștri n-au ajuns încă avansezi pâna la (2) unde vei lua tancul și ce mai găsești p-acolo. Aici vei aseza pentru puțin timp tabăra până primești întăriri.

Întorcându-ne cu povestirea la bază, o robo-grupă o trimiți să ia tancul greu din stânga (3) și cealaltă să cucerească teritoriile de jos (4) și (5). Aici vor găsi o macara și un lansator de rachete care va fi urgent deplasat în dreprul podurilor pentru a le menține dărăpănate.

Ultimul tanc ușor (care îl vei găsi în dreptul bazei) va pleca rapid spre (3) în ajotorul fratelui său mult mai mare, proaspăt înfiat. Nu mai am de adăugat decât că baza va trebui să fabrice de zor lansatoare de rachete, pe care la vei folosi în dreptul podurilor și pentru atacul final (o să apuci să faci vreo 4 lansatoare până la sfârșit!).



LEVEL 20 - Z

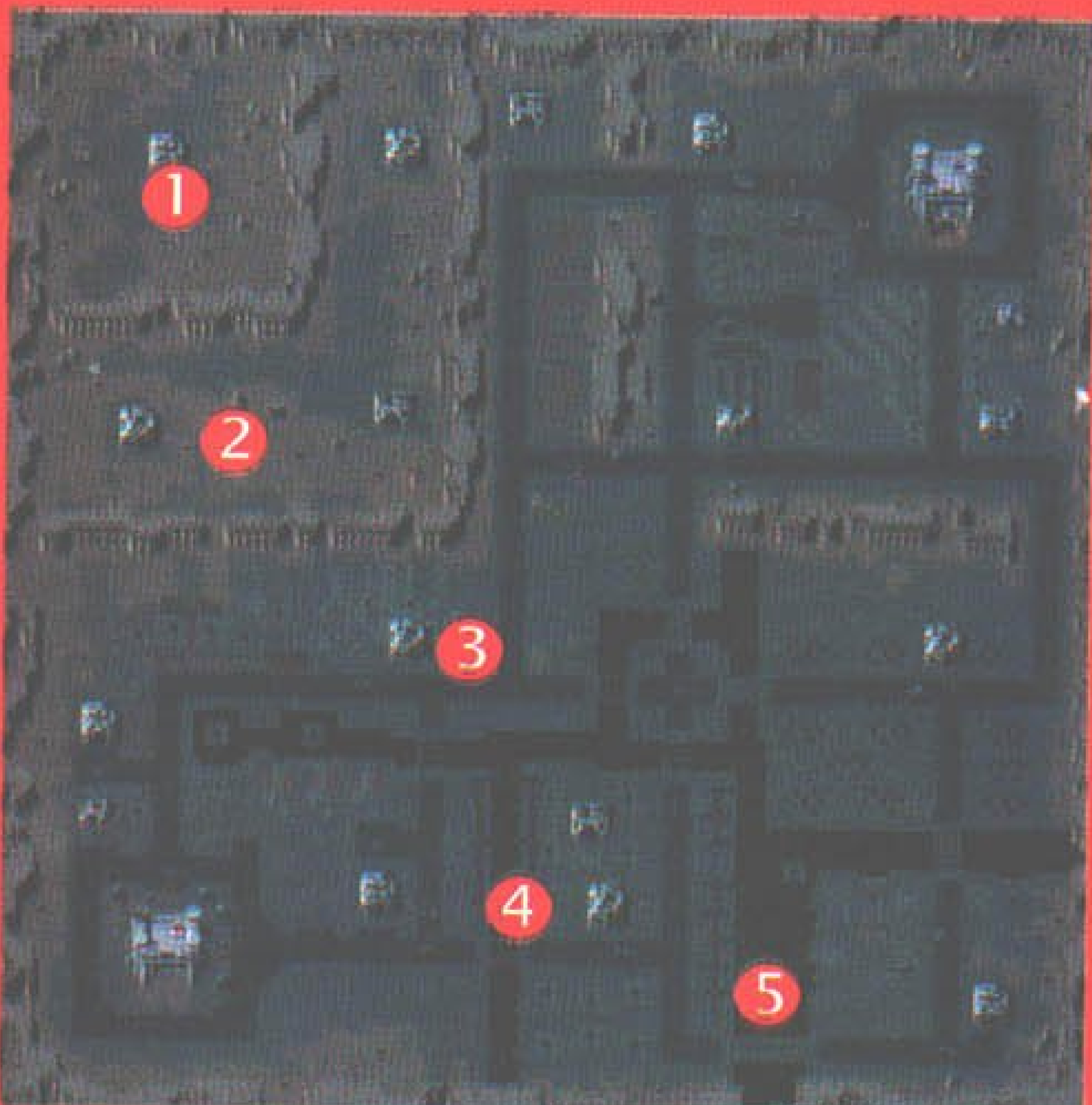
După ce-am trecut prin nenumărate încercări, misiuni, depresii nervoase, șoareci aruncați de pereți și alte manifestări culturale, iată că am ajuns și la bătălia decisivă pentru Commander Zod. Chiar și numele nivelului este ales sugestiv. Un fel de a trage liniuța la Z. Oricum tot cam nasol este.

Cum trebuie să fim scurți și conciși (cum stă bine celor ca noi și ca voi) trecem la acțiune. Dispunem de cel mai mare task-force din tot jocul, adică 2 tancuri medii, 2 tancuri usoare, 2 grupe de psyhopați, 1 grupă de toughi și 1 de sniper.

Primele mutări trebuie făcute „din prima" dacă vrei să reușești. Prin urmare sniperii vor fi trimiși la (1) pentru a cuceri tancul greu. Prima grupă de psychos pleacă pe lângă ei spre (2) să captureze lansatorul de rachete. Practic dacă n-ai reușit să capturezi cele două mașinării, poți să o cam iei de la început.

Cele 2 tancuri medii, tancul ușor și grupa de toughi le vei trimite la (3) unde vor avea de înfruntat o deversare de dușmani. Ultima grupă de psychos vor cuceri chiar lângă bază macaraua și tancul mediu, acesta din urmă plecând în ajutorul fârtaților la (3). Macaraua va repara podul (4) peste care va trece în trombă tancul ușor. Acesta trebuie să distrugă podul de jos (5) și să oscileze pe verticală pentru a apăra teritoriul de atacanți.

Marile bătălii se vor da în zona centrală a hărții, după cum și teritoriul ne lasă să ghicim. Este foarte greu să menții o superioritate teritorială pentru că există largi spații de manevră și puține unități combatante. Va trebui să decizi raportul dintre viteză și putere de foc, care va fi decisiv. Ca un ultim sfat trebuie să menținem linia de apărare între teritoriile centrale: cel cu atelierul de reparații și insula pătrată. Asta pentru a avea 9 teritorii la 7. Și să ne mai întâlnim și cu alte ocazii!



AERGISTAL

Producator: Sierra	
Minim	Recomandat
PS-100/16M 2X CD-ROM SVGA Card Win95	PS-133/32M 4X CD-ROM Sound Blaster

Hunter Hunted

Trebuie să recunosc un fapt: Combinaţia Sierra-Win 95 pe coperta CD-ului m-a dezumflat din prima secundă. Apariţia lui Dinamix la credits m-a surprins, iar jocul m-a dărmat definitiv. E drept că sunt destul de ameţit (sub influenţa jocului) ca să scriu ceva coerent, dar spun adevărul! Este surprizător să vezi ceva bun în vremurile noastre! De la Stelar7 şi RedBaron Dinamix-ul n-a mai scos ceva aşa de...frumos. Un cuvânt forţat dar care se potriveşte până la urmă.



Hunte Hunted. Jump'n run-ul pseudo 3D. Cifrele de pe pereţi , arată nivelul la care te afli, pe axa Z, aia perpendiculară pe ecran.

Plictisit de căutări în formarea imaginilor cu care să vă descriu acest joc, m-am hotărât să redau „în direct" (virtual fireşte) procesul de analiză al unui joc, fără pampoane, rămânând în cazul în care realitatea noastră e prea complicată să mă explicitez cum se cuvine. Doamne ce protocolar sunt în realitate! Aşadar, ca să pot observa procesul obiectiv, i-am dus jocul lui Paul, eu luându-mi reportofonul, carneţelul, pixul şi poziţia adecvată cât să ţin o companie cretivă ficus-ului din colţ. Cu acestea fiind zise, încep observaţia Paul-ului care se mai trezea vorbind cu mine. Şi termin şi cu terminologia (sună elocvent) asta de homo-balubas că nu scriu „Nişte Joace mici şi cul":

Început

Ia, cu ce e? zice eroul nostru începând să citescă cu voce tare de pe copertă „Who do you want to play...". Ce balamuc băi, s-a apucat Sierra de joace de acţiune...sau numai distribuie? îşi dă singur răspunsul în timp ce ego-ul propriu (adică eu - pentru cititorii mai mici) se făcea că face ceva. Paul introduce CD-ul în prăpăditul ăla de 2x de care nu se desparte nici mort (are şi de ce, citeşte şi în cafea şi în taroate) şi exclamă sec: 237 de Mb şi 11 track-uri (audio completez eu jurnalisto-muteşte). În timp ce pune o melodie şi-mi zice că seamănă cu una din Crusader, intră în directorul „movies" şi exprimă: avi-uri, te sparg! (în sensul de... să le ia dracu') Se mai uită la cutie şi zice: „Măcar split screen-ul ăsta ar trebui să fie mişto"

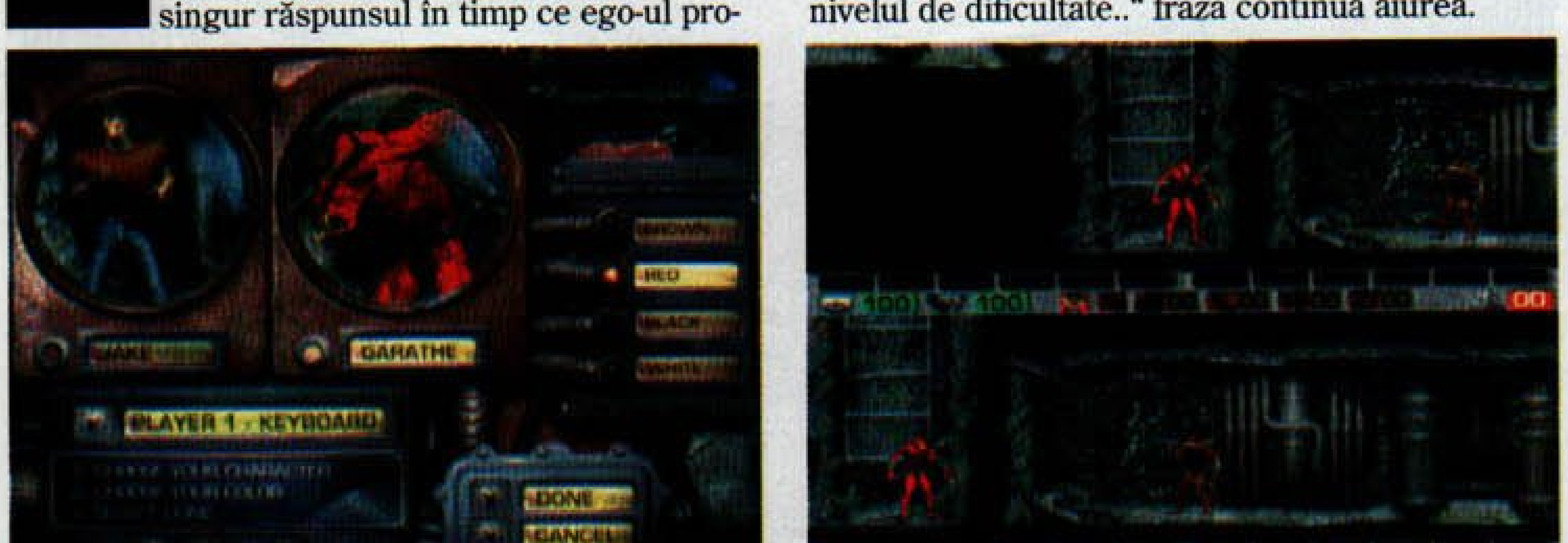
-Ce ? fac eu ca un act de prezenţă!

-Split screen-ul astă... lasă el fraza suspendată, mai reglează monitorul şi dă un test înainte de install." 'rar a dracu', merge numai sub '95" şi mai citeşte de pe CD în timp ce jocul se instalează liniştit: „let's see, You're the bla, bla.." Apoi zbiară: Ce taică? Îl mişti şi pe axa Z? Exceptional speed, ne-am dat naibi'" Apoi începe să-mi povestească un fapt de viaţă casnic: Şti bă, i-am dat drumu' lu Red-Alert şi m-a întrebat de nivelul de dificultate.." fraza continuă aiurea.

Jocul e instalat. Paul se mai uită o dată la copertă, după apăsând pe butonul mouse-ului zbiară la mine „Nuuuu, ce i-am dat?" Ridic din umeri, ţinându-mi privirea aplecată ca şi cum nu s-a întâmplat nimic! Ce parşiv m-a făcut mama.... he, he!

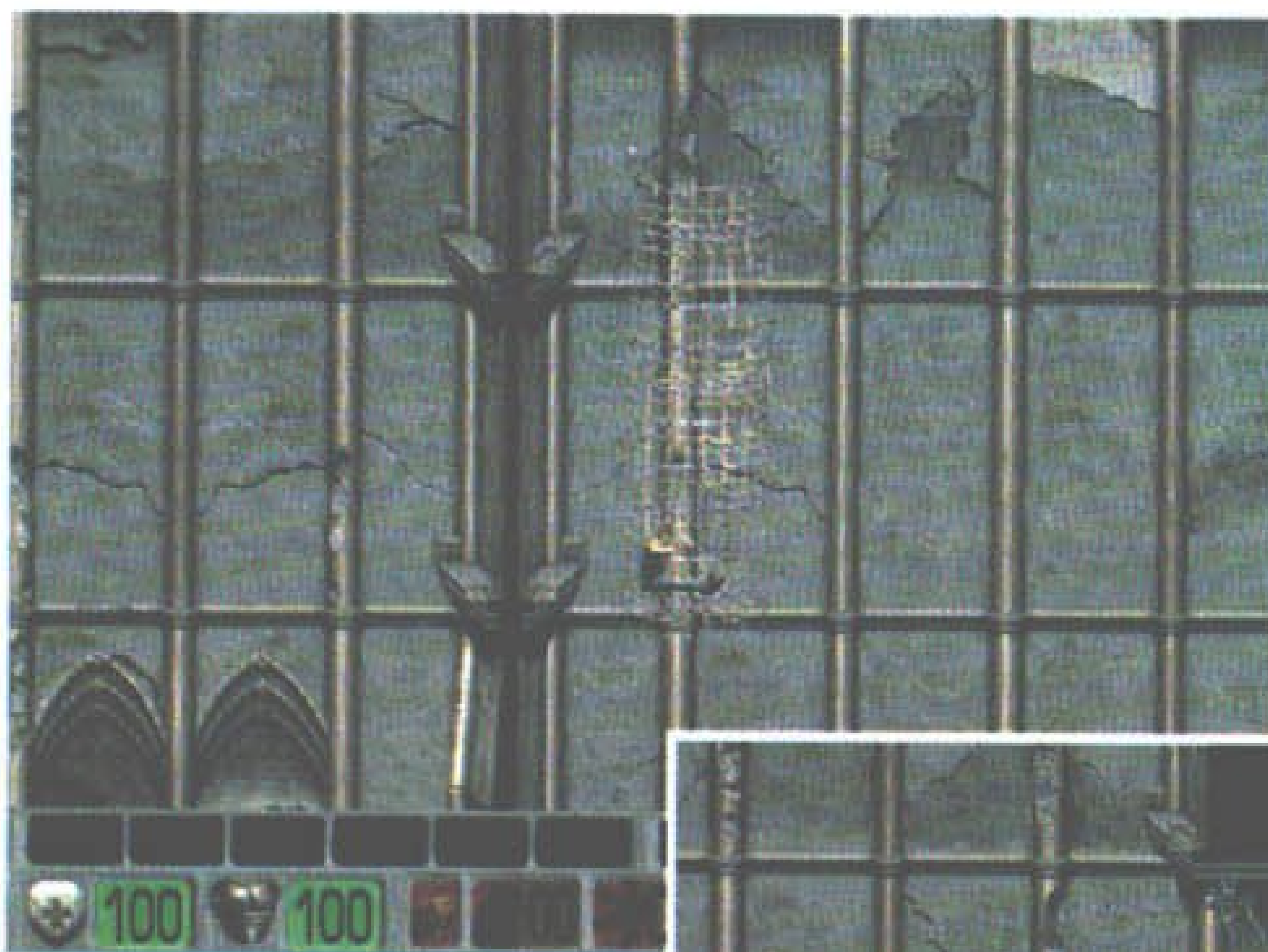
Tadaaa! - începe jocul

Paul râde la văzul lui Dinamix. Citeşte introducerea (care putea fi mai lungă şi mai cu gust) şi-mi povesteşte ceva de genu': „Aaa, deci tu te scapi pe tine, nicidecum omenirea sau prostii de



Unul din cele mai bune lucruri din HH este jocul în doi pe acelaşi calculator, fără bătăi de cap. Split Screen şi puţină ceartă pe taste







astea" şi zâmbeşte plin de satisfacţie! E un dur, trebuie s-o recunosc! Cum spuneam, jocul începe şi odată cu el s-aprinde şi un fel de interes în ficus-ul de lângă mine (eu nimic, îmi vedeam de spionaj). „Mai mare nu merge? întrebă Paul cu referire la imaginea jocului încadrată jenant într-o ferestruică windowziană. (ce termen inteligent... de-ar mai trăi Marx să moară de invidie. Las' că are urmaşi) „Schimbă rezoluţia" se trezeşte vorbind ficus-ul. Paul nimic, se joacă la controale şi murmură : Z, SHIFT, CTRL, X... Începe jocul: Trage, sare, aleargă şi se opreşte... ascultă muzica. Termină apoi vijelios primul nivel unde la sfârşit „personajul" (căci erou nu-i pot spune, mai ales că e prin preajma articolului şi Paul) iese pe o uşă. Ochii bulbucaţi ai lui Paul se miră la mine: Asta-i bă 3D-ul? În timp ce încărca nivelul doi, are timp de nişte concluzii şi grăieşte bătrân: „...mmm... pare mişto cuţ, aşa ca gen, te prinde..."

Noroc Ax, da l-am găsit!" E timpul să mă trezesc şi să-l observ pe Ax, care sărmanul n-avea nici o vina că nimerise în experimentul meu. Aducea nişte cursuri eminentului Paul, efebul povestirii noastre. „Uită-te şi tu" , i se adresează vesel că are cu cine să împartă un răspuns la întrebarea „Şe faşi, cu şe ie?" Apoi continuă: „Ia uite", bucuros la vederea bestiei care seamana cu fiend-ul din Quake! „Ia uite cât sare beast-ul frate..."

-Daa, zboară, zise ficus-ul plictisit!

-Se caţără pe zid...

-Mda.

Apoi Paul face nişte manevre cu bâta din dotare, se apropie de un inamic şi în timp ce-i verifică dibacia exprimă pe un ton special: „Dă-te-n noroc." Fază de filmat în care vocea gravă a lui Paul se mixează cu explozii! Tăiaaaaaaţi!

Dubla doi

Sub privirile ecranului cu „loading" camera eroului nostru îsi desfăşura activitatea normal, stăpânul având iar timp de concluzii: Deci beast-ul e mai... un ecran albastru ce anunţă crash-area windows-ului pune capăt eseului! Relash!

În timp ce sistemul său boot-ează Paul se întreţine cu Ax, care surprins de fulgerarea perfecţiunii, ne întreba timid: Da de şe fac aştia şub uindouş 9'ş şinşi? Paul se mulţumeşte să nu raspundă şi să studieze cutia lui Cyber-Gladiators, venit în aceeaşi zi. Expimă plin de uimilre şi pufnindu-l râsul la văzul combinaţiei „Sierra-Win95-Combat-Fast-Lighting effects" - „Ce-i asta Ioane!". Ax intimidat, scapă cursurile pe jos, moment pentru ficus-ul de lângă mine, să-şi pună mâinle în cap. Un fel de-a spune, ceva cu frunze acolo, dar foarte expresiv, pricepeţi voi.

Paul: „Ia uite, nivelu' 47" Joacă niţel-player dies-Jake loses „Să te sparg" (În acelaşe sens ca mai sus). Îmi place ideea asta cu mai multe planuri", zice el referitor la 3D-ul descoperit! În această vreme, eu am tras puţin cu ochiul la joaca lui Paul şi am rămas absorbit. Noroc cu Ax care termină de adunat de pe jos teancul imens de foi din cursuri şi întreabă: „Cşi o şă le capşezi?"

-„O sa-i zic să nu le-ncurce că-i tai capul.", zice Paul care admira grafica din meniu. „Ia uite cum e spart geamu' asta... Andrei?"

-Hm?... A!

-„Ce faci bă iar dormi?"

-Hm?.. Eh..

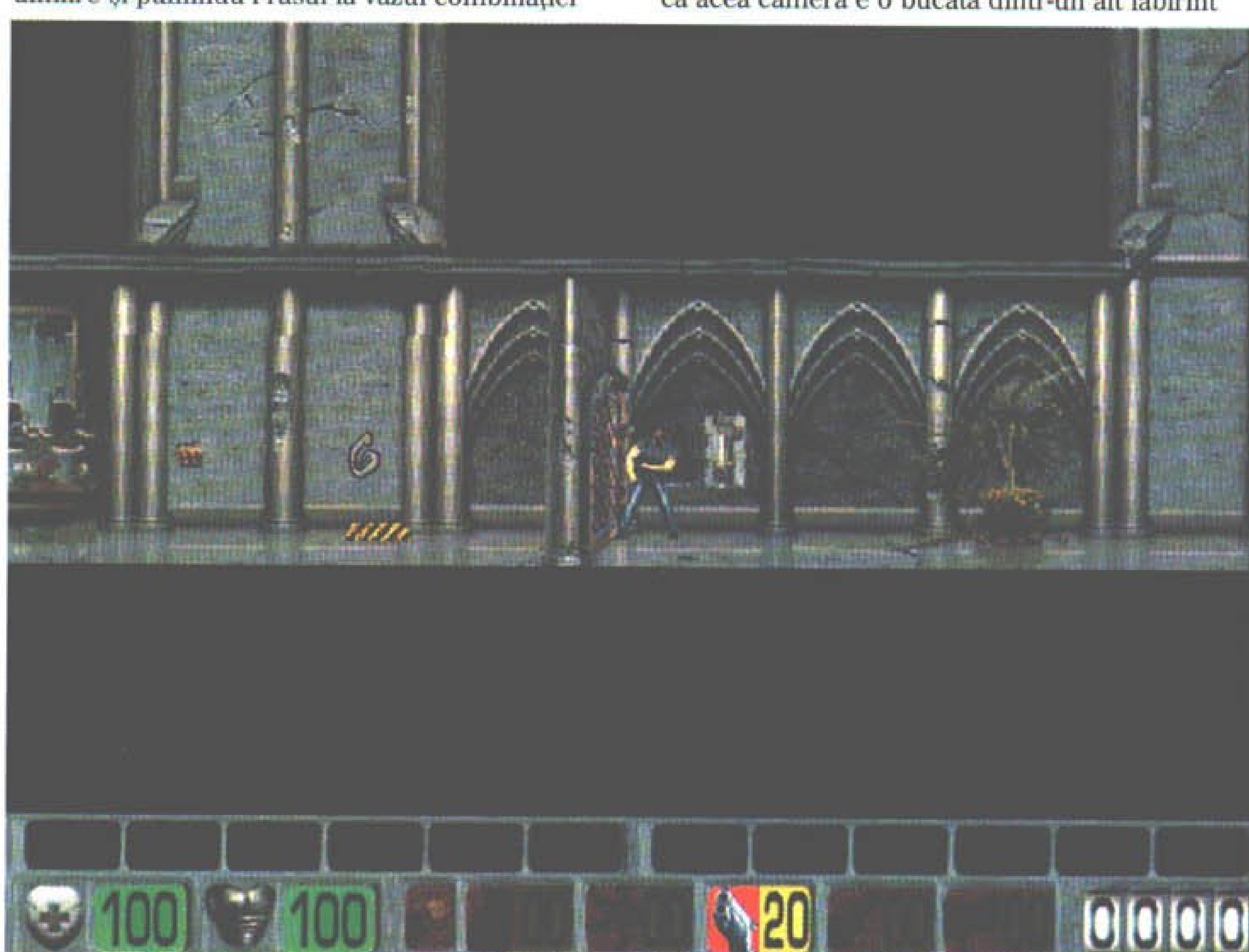
-Hai bă că eşti culmea, ce-ţi fac ăia la şcoală, or să mi te piarză dacă o ţin aşa, uite pune şi tu mâna şi joacă, să-ţi mai revii!

Înapoi la şcoală

Ei, cum stam io zilele astea şi trageam un pic de chiul ca să-mi revin, am jucat un pic de Hunter Hunted, ca să vă pot spune aşa ceva despre el. Aşadar, ca să se priceapă măcar în linii mari şi să ne facem şi noi datoria, iaca o critică serioasă:

HH (Hunter Hunted) este un arcade în două personaje (aş spune novator, că aici faţă de un clasic Golden Axe unde-ţi alegeai un personaj şi terminai jocul, aici ai misiuni pentru fiecare, relativ alternative (nu că am manie la termeni d'ăştia), şi înplus, aici unul e contra celuilult. Un plus de feeling.) gen Prince of Persia. 3D-ul cu pricina este realizat prin peisajul multi-plan gen Mortal-Kombat, sau Worms, cu excepţia că aici planele reprezintă suprafeţe de joc. Simplu: Dacă prin uşa de terminai un nivel la Prince ai putea vedea o cameră, apoi când ai intra pe ea, ai vedea că acea cameră e o bucată dintr-un alt labirint





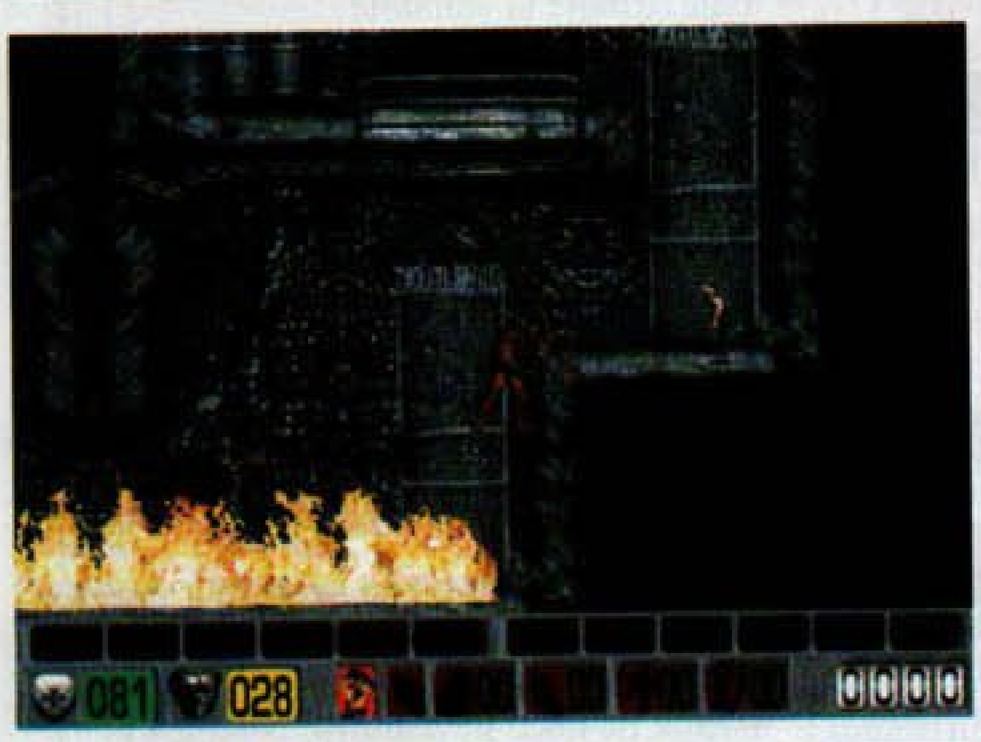
E destul de dubios modul în care a fost gândită interfaţa. Ditamai ecranul gol şi eroul cât o boabă de mazăre.







A nu se uita că jocul e sub Win 95. Vai, vai ce multitasking preemtiv! Ahem, nu vă spun pe ce calculator se întâmpla asta.

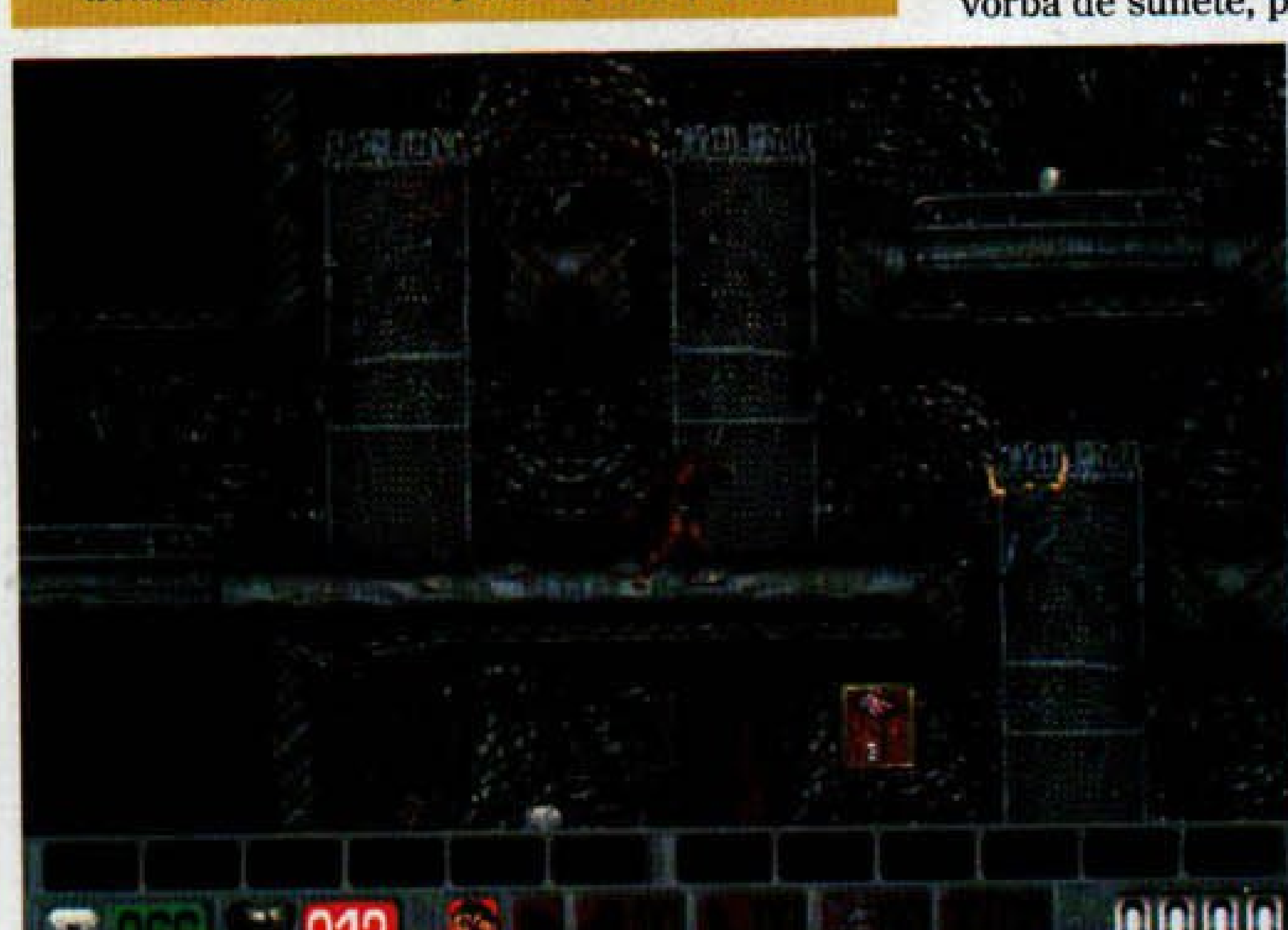




Deşi peisajul în care are loc lupta poate părea, la prima vedere, un pic anost, întunecat şi fără gust, este îndeajuns de plin de tot felul de minuni care nu-ţi dau timp să te plictiseşti.

gen Prince. of, ce nu-mi place să dau mura de la gură!

Personajele au un grad de mişcare normal, adică nu se rostogolesc, nu fac salturi peste puteri, etc. Aici însă intervine factorul forţă, beast-ul fiind mai forţos, sare mai mult însă nu ştie să folosească anumite arme. Că veni vorba de arme, Dynamix a ştiut să scoreze, jocul fiind un arcade îmbunătăţit UN PIC, la fiecare nivel. Nu mult, un pic dar peste tot, ceea ce-l face special şi... frumos, frumos că s-au gândit şi la asta, şi la asta... etc. Să revin la... unde rămăsesem? Aaaa la ARME! Aici am observat pe lângă faptul că au inclus numai arme bestiale (shootgun, grenade, steluţe cu explozibil, he, he, primiţi cu steaua?) o mulţime de mărunţişuri de mare efect. Steluţele sau cuţitele, dacă nu nimeresc ţinta se înfing în cel mai apropiat zid, de unde, şi aici e buba, poţi să le iei. Apoi au o animaţie supebă, de necrezut pt. windoze, steluţele, iau o traiectorie aero...purtată. Şi mai era de spus la animaţie că personajele au fost studiate cu aparatul de filmuit, şi că pune Jake lansatoru la spate ca ramboul, şi sar tuburile cartuşelor din pistol şi se lovesc de pereţi într-o veselie şi cu nişte sunete de ai trage vro' 477 de încărcătoare aşa... de drag. Şi că veni vorba de sunete, pot să va spui că au combinat un speech gen Mortak Lombal: „Jack Wins" foarte drăguţ cu respiraţii a la Quake, FX-uri cum vă spuneam şi o muzică excelent potrivită, supărată pe toate genurile! Bravo dom'le, mi-era chiar dor. Nu e chiar o muzică s-o asculţi numai pe ea fără să joci ceva, deşi se poate fără probleme, aşa cum e la Warcraft II sau MW2: Mercs. În plus, ca să-mi mai aduc aminte aşa la repezeală, mai zic la detalii că în ciuda faptului că aşa-zisele texturi active aici sunt făcute cu avi-uri, la mine au mers bine, şi



au dat efectul scontat, texturile având un bun detaliu şi fiind făcute cu gust: un avi aici, un basorelief dincolo, e bine, e chiar bine, surprinzător... Aşa-presupusele filme dintre misiuni: Am completat dom'le la o maşină, că printre altele, iniţial asta trebuie să faci, până te baţi la sânge cu ălălalt sau până ţi se termină timpul (să-mi fie zcuzat dac-am fost prea dur, e o expresie, dacă vreţi n-o so mai folosesc, promit), aduni piuliţe de prin nivele. Nivelurile sunt multe şi mici, ceea ce-ţi dă senzaţia că joci mult, şi joci, ceea ce dă adâncime, dificultatea crescând cu puţin dar substanţial pe fiecare nivel. Excelent repartizat învăţatul cu dificultatea. Maiestral. Dacă ar fi fost după mine, nu i-aş mai fi făcut nimic. Ooo, ba da, l-aş fi făcu să poată să urce la colţuri ca în Furry Of The Furries (ăla verde), şi i-aş mai regla puţin nivelul de zoom că uneori se apropie aşa de mult că numai vezi nimic iar alteori aşa departe e, că abia mai vezi ceva. Am fost clar? Ei, şi aş mai umbla un pic la engine, dar foarte un pic ca să nu mi se mai întâmple sa nu-mi derefresheze unul din planuri când am fost io mai rapid ca el, (m-a lăsat pe întuneric nesimţitul) si... a da, i-aş scoate dracului bila aia de-ţi inversează controalele abulic, dacă dai de ea. Şi ce-i mai grav e că trebuie să dai. Şi te chinui să ieşi pe o gaură contracronometru, cu 123318762387 de roboţi, monştri butoaie, otrăvuri şamd şi el se strâmbă în toate felurile şi dă cu capul de pereţi...

Te-apucă dracii!! OVER! Şi, pentru că a contribuit şi Paul... Go!

- Bubble

81

Ce ne place	Ce nu
Dinamism şi grafică, idei şi interfaţă, toate la un loc, fac ce fac şi te prind. Se poate juca în doi prin split-screen.	Win 95 şi cerinţele corespunzătoare.

Alien Trilogy

comeandhaveag = toate armele
ifyouthinkyouarehardenough = toate armele și muniție
nadiapopov## = sare la nivelul ## (1-34)

A.M.O.K.

ZZZCYX# = dacă este tastat în câmpul de parolă se poate alege orice nivel

Arcade America

În timpul jocului, apasă 'Esc', tastează „7th" și introdu un cod. În caz de reușită, Joey va spune „cool"
MAKEAWISH: 10 vieți
GIMMEAMMO: 10 gloanțe

Battle Area Toshinden

FUNNYHEADS = mărește capetele jucătorilor
GIMMEJIM = alege boss-ul
VIRTUAL1 = vedere 1st person

Blood

Apasă 'T' pentru a introduce codurile:
bunz = toate armele din versiunea shareware și muniție
calgon = sare la alt nivel
capinmyass = invulnerabilitate
clarice =100% sănătate
cousteau = 200% sănătate
edmark = afișează „ahhh... those were the days"
eva galli = trece prin pereți
fork broussard = super drunk mode.
funky shoes = superjump
goonies = harta
griswold = armură
i wanna be like kevin = invulnerabilitate
idaho =toate armele din versiunea shareware și munție
jojo = drunk mode
kevorkian = te omoară
keymaster = toate cheile
lara croft = toate armele din versiune shareware și muniție
mario = sare la alt nivel
montana = toate obiectele
mpkfa = invulnerabilitate
onering = invizibilitate temporară
spork = 200% sănătate

Comanche 3

În timpul zborului apasă 'R' pentru a introduce codurile:
bat9 = GPS hellfires.
dog9 = arme
cowz = Oprește adversarii pentru 30 secunde
ipig = toate armele și muniție
ratz = invizibilitate
Pornește jocul cu c&c funpark pentru a putea accesa misiunile cu dinozauri

C&C:Covert Operations

Folosește **Duke Nukem** în locul numelui pentru a primi armură suplimentară

Death Rally

În timpul jocului tasteaza:
DRAG = turbo nelimitat
DREAD = muniție nelimitată
DRINK = pornește un incendiu pe pistă
DRUB = invulnerabilitate

In ecranul cu meniul:
DRAW = 1000$
DROOL = 500000&
DROP = pierzi 10 puncte
DRIVE = câștigi 10 puncte

Flying Tigers

Folosește 'Tab' pentru a opri jocul, apoi scrie codurile.
[ocellaris1q] = schimbă nivelul folosind tastele sus/jos
[ocellaris1l] = viață suplimentară pentru jucatorul 1
[ocellaris1h] = sănătate
[ocellaris1f] = fireball
[ocellaris1z] = laser
[ocellaris1n] = napalm
[ocellaris1m] = rachete
[ocellaris1s] = un scut
[ocellaris1c] = c-bomb
[ocellaris2l] = la fel pentru jucatorul 2 (2 în loc de 1)

Hunter Hunted

Apasă 'Enter', tastează codul, apoi 'Enter'
AVACADO = schimbă culoarea jucătorului în verde
BLUE = schimbă culoarea jucătorului în albastru
HAHN = schimbă culoarea jucătorului în roșu
OCHRE = schimbă culoarea jucătorului în maro
SAGE = schimbă culoarea jucătorului în verde deschis
VINCENT = schimbă culoarea jucătorului în gri
INVINCIBLE = invulnerabilitate
LUKASZUK = toate armele
RAYL = invulnerabilitate
SNELLINGS = 100% sănătate
TREVOR = toate armele și sănătate

Imperium Galactica

Ține apăsat 'Shift' și tastează KAROLY pentru a activa codurile.
C = toate coloniile și invențiile
V = 100000 unități de credit

Interstate '76

CTRL-SHIFT-GETDOWN = sare peste nivel

Jazz Jackrabbit

Pentru a activa un cod, dă-i pauză și apasă 'Backspace' înainte de cod. În anumite versiuni ale jocului, codurile trebuie să înceapă cu DD.
APOGEE = jocul merge în 16 culori și la 1/2 din viteză
BAD = pasărea de escortă
BOUF = invulnerabilitate
CSTRIKE = skate-ul zburător
DOOM = adversarii devin mai duri
GUNHED = toate armele, și muniție
HOCUS = teleportează
HOOKER = piatră prețioasă
KEN = iese în DOS
LAMER = sare peste nivel
MARK = te omoară
SABLE = iepurele devine roșu și aleargă mai repede

Johnny Bazookatone

ZARTACLA = Nivelul 1
RINGMYBEL = Nivelul 2
SCRAMBLED = Nivelul 3
ANASTHETIC = Nivelul 4
ETAGSLLEH = Nivelul 5
KRISTIAN = alege nivelul
PILCHARD = invulnerabilitate

MDK

Codurile nu pot fi folosite decât o dată pe nivel
Versiunile „patch"-uite:
486OK = forțează jocul să meargă și pe 486
HOLOKURTISFUN = dummy powerup.
INEEDABIGGUN = gattling gun powerup.
NASTYSHOTTHANKS = homing sniper grenade.
TORNADOAWAY = twister powerup.
Versiunea US „ne patch"-uită
486WILLBESLOW = forțează jocul să meargă și pe 486
MAKEMEFULL = sănătate la maximum

MASTERBLASTER = gattling powerup.
TWISTANDSHOUT = homing sniper grenade.
Versiunea UK ne „patch"-uită
486OKBYME = forțează jocul să meargă și pe 486
HEALME = sănătate la maximum
HOLOKURTISFUN = dummy powerup.
INEEDABIGGUN = gattling powerup.
TORNADOAWAY = twister powerup.

Need For Speed 2

ARMYTRUCK = camion
BMW = BMW
BUS = autobuz
COMMANCHE = Comanche pickup truck
HOLLYWOOD = circuit secret
JEEPYJ = jeep
LANDCRUISER = Toyota Land Cruiser
MERCEDES = Mercedes Benz
MIATA = Mazda Miata
PIONEER = motor îmbunătățit
QUATTRO = Audi Quattro Sport
SEMI = Semi Tractor Trailer
SLIP = activează modul „alunecos"
SNOWTRUCK = camion
VANAGON = rulotă Volkswagon
VWBUG = Volkswagon Beetle.
VWFB = Volkswagon Fastback.
VOLVO = Volvo Station Wagon.

Normality

În timpul jocului tastează '**WINDY**', apoi apasă '**Enter**'. Din acest moment, '**F1**' te duce în orice locație, iar cu '**G**' poți vedea orice secvență video.

Outlaws

OLAIRHEAD = fly mode
OLASH = muniție nelimitată
OLCDS = map supermode
OLFPS = numărul de cadre pe secundă
OLGPS = coordonatele jucătorului
OLJACKPOT = toate obiectele
OLPOSTAL = toate armele și muniție
OLREDLITE = „îngheață" toți adversarii
OLZIP = teleportează
Coduri pentru nivele:
OLHIDEOUT = Nivelul 2
OLTOWN = Nivelul 3
OLTRAIN = Nivelul 4
OLCANYON = Nivelul 5
OLMILL = Nivelul 6
OLSIMMS = Nivelul 7
OLMINERV = Nivelul 8
OLCLIFF = Nivelul 9
OLRANCH = Nivelul 10

Pod

Codurile se introduc în timpul cursei
GARAG = repară vehicolul
LABEL = apare numele jucătorului deasupra mașinii
MAP = hartă
RETRO = oglindă retrovizoare

Police Quest SWAT

Tastează '**PQV**' în timpul jocului pentru muniție nelimitată.

Populous

Tastează KILLUSALL în ecranul cu titlul și vei ajunge in nivelul 999.

Populous 2

În meniul CREATE YOUR DEITY, încarcă personajul și tastează ca parolă DKNPJAEEMEJMNMFAFDOD. Mergi în meniul CONQUEST și tastează numele ultimului nivel vizitat. În acest moment, energia este la maxim.
Pentru a obtine un zeu cu putere maximă, tastează KOPOJAEEMEJMNMFAMEON în meniul CREATE YOUR DEITY.

Red Alert: Counterstrike

Ține apăsată tasta '**Shift**' și apasă pe difuzorul care se vede în colțul din dreapta sus, pentru a activa misiunea secretă intitulată **„It Came from Red Alert"**

Reloaded

În ecranul în care alegi personajul tastează **ILOVEMYTEDDY** pentru a juca cu Fwank
În ecranul cu opțiuni: **IWANTTOWIN** sare peste nivele
În timpul jocului:
RLGOD = invulnerabilitate
RLSEFISGOD = sănătate, muniție, bombe

Shadow Warrior

Tastează '**T**', apoi introduce codurile
SWCHAN = invulnerabilitate
SWGHOST = trece prin pereți
SWGIMME = toate obiectele
SWGREED = activează toate codurile
SWLOC = afișază poziția jucătorului
SWMAP = automap
SWRES = schimbă rezoluția ecranului
SWSTART = ia nivelul de la început
SWTREK#@ = teleportează (episodul #, nivelul @)
WINPACHINKO = câștigi la jocurile „pachincko"

Simcopter

CTRL+ALT+X = activează codurile
Been there done that = termină misiunea
Gas does grow on trees = realimentează cu combustibil
Give me bucks or give me death: (0-50,000) = primești suma respectivă (șansele de a fi omorât cresc la fiecare folosire)
I'm the CEO of McDonnell Douglas = tastele de la 1 la 9 îți dau elicopterul respectiv dacă sunt folosite în ecranul cu catalogul
Shields up = invulnerabilitate
Superpowermultiply = activează modul turbo, cu ajutorul tastei '**Shift**'
Warp me to career:(0-30) = în modul career - teleportează

Star Fighter

Folosește **„coffee n pickle"** în locul numelui.
Folosește apoi **„Pizza"** pentru nume. În acest moment vei primi 99 vieți.

Stargunner

Pentru a activa codurile, pornește jocul cu:
„STARGUN /DM0DE" - (între M și D este un „zero")
[F8] = invulnerabilitate
[Shift][F11] = trece la nivelul următor
[Shift][N] = omoară toți adversarii din ecran
[5] = (pe keypad) adaugă 5000$ (în ecranul unde îți faci cumpărăturile)

Strife

Versiunea înregistrată:
BOOMSTIX = toate armele
DONNYTRUMP = 300 gold
DOTS = afișază numărul de cadre pe secundă
ELVIS = trece prin pereți
GPS = afișază coordonatele jucătorului
JIMMY = toate cheile
LEGO = Sigil Piece.
OMNIPOTENT = invulnerabilitate
PUMPUP = puteri
RIFT## = teleportează la nivelul ## (01-32)
SCOOT## = teleportează la coordonatele ##
STONECOLD = omoară toți adversarii de pe nivel
TOPO = toată harta (harta trebuie sa fie selectată)
Versiunea Shareware
AIBRAIN = activează/dezactivează AI-ul
GOTO## = teleportează la nivelul ##
GUNS = toate armele
IBGOD = invulnerabilitate
IDDT = toată harta
IDMYPOS = afișază coordonatele jucatorului
KELLEM = omoară toți adversarii de pe nivelul curent
LISTIT = toate accesoriile
MONEY = bani și putere (da desigur...)
MOVEME# = teleportează
OPEN = toate cheile
SPIRIT = trece prin pereți
STUFF = invulnerabilitate, toate armele și cheile

Theme Hospital

Pornește jocul cu parametrul **-L#** pentru a sări la nivelul #
În ecranul cu faxul poți introduce următoarele coduri, apoi apasă pe butonul verde pentru a le activa
7287 = după terminarea nivelului curent, te trimite la cel cu împușcatul rozătoarelor
24328 = activează codurile din timpul jocului:
CTRL-C = termină toată cercetarea
F11 = termină jocul (prost)
F12 = termină jocul (bine)
SHIFT-C = 10000$

Whiplash

Folosește codurile următoare în locul numelui, pentru a activa respectiva facilitate.
LOVEBUN = mașină secretă
MAYTE = mașină secretă
TINKLE = mașină secretă
SUICYCO = mașină secretă
2X4B523P = mașină secretă
FORMULA 1 = disponibilizează o nouă mașină
SUPERMAN = destruction mode
DR DEATH = mașinile jucătorilor umani invincibile
GOLDBOY = premier Cup
MREPRISE = bonus Cup
CUP WON = arată secvența finală
TOPTUNES = alte sunete

Wipeout

În ecranul jocului tastează **X'APDGHOST** pentru a zbura cu un X-Wing.

Zone Riders

Apasă '**F11**' în timpul jocului, apoi tastează codurile
ISITWENTY20 = toată harta
ISILETSBAIL = termină nivelul (bine)
ISIJAVANET = scuturile la maximum
ISIWHEELS = disponibilizează XCar
ISIDRIVE = toate mașinile
ISIMAKEITSO = toate nivelele
ISIBEENTHERE = nivel secret
ISIFATPACKED = muniție teleghidată
ISISLEEP = adoarme adversarii
ISIQ = activează/dezactivează invulnerabilitatea

Notă: pentru orice cod la orice joc, se poate apela NON-STOP la telefonul redacției. Dacă jocul n-are coduri... asta e. În rest... rețineți că nu codurile dau farmecul, nici măcar în MK.

POSTA GAME OVER



Maru Lucian - Baia Mare

Dom'le m-ai lăsat paf cu ditamai scrisoarea. Chiar 12 foi, 24 de pagini? Aşa, paf îţi răspund la câte ceva: poţi face rost de legitimaţie de club şi de numerele 1, 2, 3, 5 din GO, achitând în contul Exim Turin Srl. nr. 401010700000312013 deschis la Banc Post sucursala Unirii, suma de 32500 lei. Poster? Aha! Aergistal este numele generic al câmpului de luptă, aşa cum şi l-a imaginat autorul cărţii „Seniorii Războiului", Gerard Klein.

Tipul din Braşov, Str. Toamnei, nr 41

Win 95? Dacă o să reuşeşti să faci ferestrele şi meniurile să „iasă" aşa „cu încetinitorul" te asigur că n-o să meargă mai bine.

Succes la examene!

Cristi Ciobanu - Baia Mare

Din păcate nu putem face mai mult pentru ditribuţie, cel puţin nu în direcţia sugerată de tine. Pentru GO5 achită 7500 lei în contul indicat lui Maru Lucian (primul răspuns).

Axe Handler

Nu putem să plecăm cu scorul de la 50 pentru că n-ar fi cinstit. În GO4 găseşti o schemă despre cum şi în ce fel calculăm scorul şi ai să vezi cum vedem noi lucrurile.

Nivelul 11 de la DOOM? Sssst, nu spun la nimeni că m-ai întrebat. Şi vezi ce faci cu toporul ăla.

Anankin Skywalker

Nu vrei CD la revistă? Păi nici nu e! Joke?

Soluţii la misiuni şi altele de genul găseşti de-acum în Aergistal.

Cristi zis Orcu'

Nu prezentăm jocuri pentru 2-4Mb de RAM, pentru că n-ar mai interesa pe multă lume. Remember-ul vrea să fie un soi de picătură în paharul nesimţirii de la System Requirements.

Obsedaţi de DOOM nu suntem, dar cunoaştem destui. Ce-i al lui, e-al lui.

Departe de noi gândul să trăim pe spinarea cititorilor, departe şi faptul în sine. Jocurile sunt scumpe pentru că banii sunt puţini şi, dealtfel, să nu exagerăm, ştim foarte bine ce preţ are softul în străinezia şi ce statut are în ţărişoara noastră, ce se învecinează la sud cu Bulgaria.

Şi, da, am jucat Catacomb Abyss. Demult.

Micălcean Bogdan

E la ora de engleză şi se plictiseşte de moarte. Să ştii că aşa mă plictiseam şi eu. În club poţi să intri şi fără să răspunzi la întrebări.

Hai că se uită profa' urât. Pa.

Gabriel Lăcraru - Slatina

Uite şi Fallen Haven, cu dedicaţie specială de la reptila de serviciu. Ăsta-i numărul 7, dacă am dat ce-am avut mai bun, matale stabileşti.

Şi să ştii, avem un vis comun. :)

Radu Ursu - Roman

Despre Unreal o să scriem la un moment dat. Cât de Quake Killer este pe un calculator relativ normal, asta rămâne de văzut. Merci pentru informaţie, ştiam :)

Daniel Sporea - Reşiţa

Shub Nigurath, cel bisexuat, huh? Cool!

Dan Mischianu - Bucureşti

Dom'le ne-ai îngropat în scrisori şi să ştii că ai idei, dar eşti cam neorganizat. Oricum, ne place. Hi, hi...

Sub-Zero - Galaţi

Tărâm Pam Pam... merci pentru informaţii. Vom analiza. Aşa mi s-a părut mie, că ROTT-ul e mai slab ca DOOM-ul, chiar dacă e mai bine realizat tehnic. Cu Quake, ai dreptate, e călare pe grămadă. CAD>-ul e cât se poate de mare, astfel încât să fie decent. În rest, mi-a plăcut scrisoarea ta.

Cosmin Mihai - Târgovişte

Un anti-Windows la orizont. Corect, asta-i moda, mai precis, asta-i viaţa şi poţi să nu te-aliniezi, că te-aliniază alţii fără să-ţi dai seama. Iertaţi-l pe Cătălin, aşa i s-o fi părut lui jocul la ora aia (3am).

Hm, vă doresc reţea dintr-aia de care cu toţii vrem şi de care puţini avem şi... toate bune.

Da, mi-a plăcut. Fără Recycle Bin. Oricum, opţiunea aia care face necesar un „Empty" este dezactivată pe aici. Când vrei să ştergi ceva, se presupune că ştii ce faci, nu? Go la toţi, Burlacu', Fritz, Silviu cel Limbric, Baba cel Ali, Bogdan şi alt Cosmin. :)

Petre (Cyco) - Bucureşti

Ştim şi suntem de acord cu tine, dar asta e, cel puţin deocamdată. Merci de scor şi pentru cârnaţi. :)

Sebastian Orleanu - Ploieşti

Am şi analizat, am şi luat în considerare. În măsura în care o să marim numărul de pagini, o să băgăm în revistă de toate, nu chiar pentru toţi, dar ceva mai pe-aproape. Pentru răspunsurile la întrebări este destul timp şi, chiar dacă nu se găsesc în revistă toate, se pot afla relativ uşor.

Dan Soporeanu - Timişoara

Diablo nu are coduri (uf, numai eu ştiu de câte ori am rosti fraza asta la telefon).

Ştim că Diablo merge şi pe 486, chiar dacă la Minimum requirements, Blizzard au specificat P60, însă asta nu e valabil în cazul tuturor, programelor. Dacă un program foloseşte instrucţiuni specifice de Pentium... hasta la vista. Comprende?

Red One - de pe undeva

Corect, greşeala noastră (Undead King în Diablo lasă mereu ca dar - după ce părăseşte tărâmul viilor pentru a deveni Dead For Good - Undead Crown, jucărie destul de folositoare, ca să citez din scrisoare şi să fac şi-o rimă fără cap şi picioare)

N-a zis nimeni că poza arăta configuraţia cea mai bazată de arme şi armuri pentru Diablo, nu?

N-am zis că Z-ul e mai tare decât SWARS. E greu să compari şi să spui „mai tare". Noi îl considerăm mai aproape de „strategia ca idee şi concept".

Rubrica „Alte" din Top cuprinde jocuri din toate genurile, absolut excelente pe felia lor, dar care nu pot fi încadrate exact într-o categorie din celel existente, cel puţin nu fără mustrări de conştiinţă de gamer. Ordinea din rubrica „Alte" este, aşadar, alfabetică pentru că, într-adevăr, nu poţi compara Slam Tilt-ul cu Terranova.

Bun. Am terminat, pentru că nu mai este spaţiu şi trebuie să vă mai zic câteva vorbe. Scuze pentru cei ce n-au primit răspuns, da' nu pot să umplu tot GO-ul cu asta şi nici să scriu cu corp mai mic de 7, că e dubios, nu? :)

P.S. Şi încă ceva: pe cei care doresc să devină membri ai clubului GO îi rugăm să achite suma de 15000 lei în contul Exim Turin Srl. nr. 401010700000312013 deschis la Banc Post sucursala Unirii, iar pentru cei care vor să-şi completeze colecţia de reviste GO îi rugăm să trimită contravaloarea revistelor în acelaşi cont.

Câteva Vorbe
(publicitare)

Vând, schimb; placă de bază PCI (cam proastă) + P5 60 + controller ISA + placă video Cirrus Logic 1Mb, contra placă de bază Triton Vx(Hx) 256K cache (512), eventual diferenţă. Tel 6105902 - Mihai Brâncuş

Schimb jocuri care merg pe 2Mb de RAM. Adi, tel 047/462997 sau Str. Dunării, bloc DL, etaj 4, apt 17, Roşiorii de Vede, jud. Teleorman, cod 0600

Caut prieteni în toată ţara, pasionaţi, ca şi mine, de jocuri pe computer, cu care să corespondez. Cosmin Dinescu, str. Doamna Stanca, bloc 9, scara A, apt 11, cod 2300, Făgăraş.

GAME OVER

Dan Radulescu
director de redactie (gex)
Daniel Buhanita
director tehnic (nexus)
Andrei Fantana
[ef de director (afantana)
Paul Friciu
director de fisiere (bugs)
Razvan Jianu
criticul (roger)
Stefan Zamfir
complicele (cz)
George Ionescu
[ef strategii neeconomice (mazer)
Iulian Toma
director de sine st`t`tor (johnny)

Au colaborat:
Bogdan Popescu *(snake)*
Radu Privantu

Editat de EXIM TURIN srl
ISSN 1224-2403

Adresa redactiei:
Str. Agricultori 119-121,
bl. 82 Calarasi, ap. 13, sector 3, Bucuresti
E-mail: nume@*gameover.kappa.ro*
WWW: *http://gameover.kappa.ro*
Tel: 621.5560 Tel/Fax: 322.6165
Magazin Tel/Fax: 513.9669

Not': pentru E-mail folosi]i numele din paranteze

CONCURS

Și-a mai venit un Game Over și-au mai răsărit niște câștigători. Am procedat în conformitate cu... nu știu cu ce, dar așa am făcut și până acum fără să fie rău, și am tras la sorți din ăia care au răspuns bine, pe ăia care au avut noroc. Ahem, uite-i:

Să se ferească de răceală (loc 3):

George Josan din Suceava

Să se ferească să nu-l prindă copiind (loc 2):

Horațiu Sora din București

Să fugă de tot ce implică probabilități (loc 1):

Mihai Brâncuș din București.

Eu să știți că am fost foarte mândru de întrebările pe care le-am pus și m-am bucurat de fiecare bazaconie pe care-am citit-o. Întrebarea despre sexul lui Shub Nigurath cel puțin a generat frumoase răspunsuri. Dacă n-ar fi fost făcută (căci e o ea) de mult bucățele la sfârșitul Quake-ului, sărmana Shub Nigurath - mother of hell that is - s-ar răsuci în mormânt. Că a fost făcută mascul, asta n-ar fi nimic, da' s-au întâlnit răspunsuri de genul „n-are sex, fiind un monstru" sau „bisexuat". Chestia asta cu bisexuatu' m-a lăsat paf. De unde dom'le tocmai ideea că e bisexuat?

Prima întrebare a fost mai ușurică și, în general, cine și-a dat seama că e vorba de Tie Fighter a completat și cuvintele lipsă (Thrawn și Tie), ba chiar cineva m-a corectat că am scris „imedi-ately" și nu „immediately". Danke.

În rest, inventez și v-aștept.

P.S. Măi, ce era să uit. Pen' că din motive, intr-unirile clubului nu se mai pot ține la ASE, anunț acum că acestea, au loc în ultima sâmbătă a fiecărei luni, la Magazinul Muzica. Sunt așteptați toți membrii dornici de vorbă și nu numai.

ERATA



Apropos de greșeli, îmi fac mea culpa într-o erată ad-hoc, recunoscând aberația pe care-am spus-o „pe post" în numărul trecut, când, cu spiritul plin de vervă, am scris că Hexen-ul e făcut de Rogue, cei care au făcut pack-ul de Quake „Dissolution Of Eternity", când de fapt vinovați pentru Hexen sunt Raven, Rogue fiind autorii Strife-ului. E clar? Scuze.

CUT THIS

TALON

Mama a vrut să mă cheme ____________

Tata mi-a dat numele de familie: ____________

Toată treaba se-ntâmpla acum ______ **ani.**

Între timp am crescut, acum îmi știu chiar și adresa:

Strada: ____________ **Nr:** ______ **Bloc/Apt:** ____________

Județ/Sector: ____________ **Localitatea** ____________

Ba chiar știu...

1. La ce nivel apare King Leoric:

2. Plus numărul scris pe perete, în WC, în Duke Nukem 3D:

De trimis până la data de 20.10.97
Premiile? Avem și dintr-astea:
Locul1: Un joc la alegere din setul „de mori".
Locul2: Un joc la alegere din setul „de pici".
Locul3: Un joc la alegere din setul „de rămâi așa...".
Adică, ce vreau să spun, e că merită.

Complexul Lebăda

☆☆☆☆

Confort și relaxare

Ansamblul turistic-hotelier LEBĂDA este situat pe insula Pantelimon, la 10 km de centrul Bucureștiului, pe drumul național ce leagă Capitala de litoralul Mării Negre.



Amenajat într-un fost palat domnesc din secolul al XIII-lea, complexul renovat păstrează atmosfera de epocă într-o perfectă armonie cu construcțiile ulterioare.

B-dul Biruinței, nr. 3 Tel 624.30.10; 624.30.00 Fax 312.80.44

250 locuri de cazare • TV satelit • telefon internațional
schimb valutar • săli de conferințe, seminarii și recepții
teren de tenis • piscină acoperită • saună • biliard

ARAD	**65,95 FM**	**FOCȘANI**	**95,4 FM**
BRAȘOV	**105,5 FM**	**IAȘI**	**91,9 FM**
BOTOȘANI	**93,1 FM**	**PLOIEȘTI**	**92,8 FM**
BUCUREȘTI	**96,1 FM**	**PITEȘTI**	**90,7 FM**
BAIA MARE	**88,5 FM**	**RM. VALCEA**	**66,14 FM**
CONSTANȚA	**91,1 FM**	**SIBIU**	**91,8 FM**
CLUJ	**89,8 FM**	**TG. MUREȘ**	**90,2 FM**

radio CONTACT ®

THE GREATEST FM EXPERIENCE

RADIO CONTACT ROMANIA S.A.

Splaiul Independenței nr. 202 A, sector 6, București

Tel: (40-1) 223.33.40; Fax: (40-1) 312.53.46.

Regie Publicitară: IP BUCUREȘTI

Str. Mihai Eminescu, nr. 44-48, ap. 2, sector 1, București

TOP „GAME OVER”

QUEST

Secret of Monkey Island	Lucas Arts
Indiana Jones IV	Lucas Arts
Broken Sword	Revolution / Virgin
Larry 7	Sierra
I have no mouth & I must scream	Cyberdreams
The Dig	Lucas Arts
Eternam	Infogrames
Space Quest IV	Sierra
Spellcastig 301	Legend Entertainment
Rex Nebular	Microprose

ROLE-PLAY

Anvil Of Dawn	New World Computing
Albion	Blue Byte
Diablo	Blizzard
Eye of the Beholder II, III, I	SSI / Westwood
Ultima Underworld I, II	Looking Glass / Origin
Lands of Lore	Westwood
Bertayal at Krondor	Dynamix
Ultima VII, VIII	Origin
Might & Magic	New World Computing
ShadowCaster	Raven / Origin

ARCADE

Xenon 2	Bitmap Brothers
Stargunner	Apogee
Extreme Assault	Blue Byte
Katharsis	Metropolis
Tyrian	Apogee
Project X	Team 17
Raptor	Apogee
Tubular Worlds	Dongleware
Flying Tigers	Ticsoft
Bedlam	Mirage

STRATEGIE

Warcraft II	Blizzard
X-Com: Apocalypse	
Magic: The Gathering	Microprose
Z	Bitmap Brothers
Syndicate Wars	Bullfrog
Civilisation 2	Microprose
Heroes of M&M II	New World Computing
Command & Conquer: Red Alert	Westwood
Master of Orion II	Microprose
Krush, Kill & Destroy	Melbourne House

ACTIUNE

BioForge	Origin
MDK	Shiny
Tomb Raider	Core / Eidos
Crusader: No Regret & No Remorse	Origin
Ecstatica 2	Psygnosis
Time Commando	Adeline
Magic Carpet II	Bullfrog
Fade to Black	Delphine Software
Alien Odissey	Argonaut
Gender Wars	SCI Productions

SIMULATOARE

EF 2000	Digital Image Deign / Ocean
Comanche 3	Novalogic
X Wing vs. Tie Fighter	Lucas Arts
Flight Unlimited	Looking Glass
F1 Grand Prix 2	Microprose
Interstate '76	Activision
F-22 Lightning	Novalogic
The Need For Speed 2	Pioneer/Electronic Arts
iM1A2 Abrams	Interactive Magic
Silent Hunter	Strategic Simulations Inc

LOGICA

Pushover & Step By Step	Ocean
Boxworld	Un chinez sadic
The Incredible Machine	Sierra
Supaplex	Dream Factory/Digital Integration
Lemmings 3	Psygnosis
Nibbly	Cosmos
Boppin	Apogee
Tiny Skweeks	Loriciel
Humans	Imagitec Design
Brix	Radiesel

ALTE

Bloodnet	Microprose
Death Rally	Apogee
MW2: Mercenaries	Activision
Dungeon Keeper	Bullfrog
Quake & Mission pack 1,2	id Software
System Shock	Looking Glass / Origin
Slam Tilt	Lyquid Design
Terra Nova	Looking Glass
Xquest	Atomjack
Worms	Team 17

JUMP & RUN

Rayman	UBI Soft
Earthworm Jim 1,2	Shiny
Caveman Ninja	Joe & Mac
Hunter Hunted	Sierra





JOCURI

- YAMAHA DB-50XG
- Boxe active
- Cabluri MIDI
- Căşti cu microfon
- Plăci video cu ieşire TV
- Aparate FOTO digitale OLYMPUS
- FAX/MODEM US Robotics
- Joystick
- Mouse
- Consumabile Epson şi Hewlett Packard

SOFT



Magazinul MUZICA, Bucureşti, Calea Victoriei 41-43, prin EXIM TURIN srl.
Tel/fax magazin: 613.96.69, tel: 092.294.914, Tel. birou: 621.55.60, fax: 322.61.65.